

**PENELITIAN DESKRIPTIF PENERAPAN KONSEP *EDUTAINMENT*
DALAM PEMBELAJARAN TAMAN KANAK-KANAK
KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN
DI TK NEGERI 1 SLEMAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



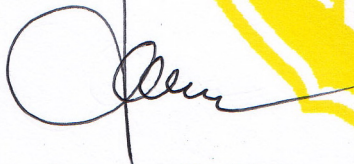
**Oleh
Aprilia Rezki Qurnialita
NIM 09111244039**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul **“Penelitian Deskriptif Penerapan Konsep *Edutainment* dalam Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 1 Sleman Yogyakarta”** yang disusun oleh Aprilia Rezki Qurnialita, NIM 09111244039 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



Amir Syamsudin, M.Ag
NIP. 19700101 199903 1 001



Yogyakarta, 14 Juli 2013

Pembimbing II



Ika Budi Maryatun, M.Pd.
NIP. 19780415 2005 012 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 14 Juni 2013
Yang menyatakan,



Aprilia Rezki Qurnialita
NIM 09111244039

PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul “**PENELITIAN DESKRIPTIF PENERAPAN KONSEP EDUTAINMENT DALAM PEMBELAJARAN TK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN DI TK NEGERI 1 SLEMAN YOGYAKARTA**” yang disusun oleh **Aprilia Rezki Qurnialita**, NIM 09111244039 ini telah dipertahankan di depan Dewan penguji pada tanggal **8 Juli 2013** dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Amir Syamsudin, M. Ag.	Ketua Penguji		31/7 2013
Eka Sapti C. MM, M. Pd.	Sekretaris Penguji		31/7 2013
Dr. Ch.Ismaniati	Penguji I (Utama)		30/7 2013
Ika Budi Maryatun, M.Pd.	Penguji II (Pendamping)		31/7 2013

Yogyakarta, **20 AUG 2013**
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Seni utama para guru adalah membangkitkan kesenangan dalam ekspresi dan pengetahuan kreatif”

(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Atas Karunia Allah SWT,

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Agama, Nusa, dan Bangsa.
2. Ayah dan Bunda yang telah mendidik dari usia kandungan hingga kini telah dewasa, yang selalu tak pernah lupa mendoakan disetiap nafasnya. Terimakasih atas segala dukungan dan pengorbanan tanpa pamrih yang telah diberikan.
3. Almamater.

PENELITIAN DESKRIPTIF PENERAPAN KONSEP *EDUTAINMENT* DALAM
PEMBELAJARAN TAMAN KANAK-KANAK KELOMPOK B USIA 5-6 TAHUN
DI TK NEGERI 1 SLEMAN YOGYAKARTA

Oleh
Aprilia Rezki Qurnialita
NIM 09111244039

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan penerapan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran kelompok B di TK Negeri 1 Sleman Yogyakarta, serta faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran kelompok B di TK Negeri 1 Sleman Yogyakarta.

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek penelitian adalah TK Negeri 1 Sleman. Pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi. Peneliti sebagai instrumen utama dalam melakukan penelitian, yang dibantu oleh pertanyaan penelitian, pedoman wawancara, pedoman observasi, dan pedoman dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman. Adapun tahapan pengumpulan data adalah tahap reduksi data, tahap display data, dan tahap kesimpulan. Keabsahan data menggunakan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, dan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan konsep *edutainment* di kelompok B TK Negeri 1 Sleman dilakukan dengan tahap perencanaan pembelajaran dan tahap pelaksanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dilakukan melalui pembuatan program tahunan hingga rencana kegiatan harian. Perencanaan pembelajaran tersebut kurang sesuai dengan perencanaan pembelajaran *edutainment* yang meliputi pengelolaan guru, pengelolaan lingkungan, dan pengelolaan waktu. Meskipun perencanaan pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman kurang sesuai dengan perencanaan pembelajaran *edutainment*, pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman tetap berkonsep *edutainment*. Terlaksananya pembelajaran berkonsep *edutainment* di TK Negeri 1 Sleman didukung oleh beberapa faktor yaitu yang pertama gairah, antusias, dan keceriaan anak dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Kedua kreativitas guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran. Ketiga tersedianya alat permainan, dan media edukatif serta fasilitas yang lengkap. Pelaksanaan pembelajaran *edutainment* di TK Negeri 1 Sleman juga memiliki faktor penghambat yaitu perbedaan tingkat kreativitas yang dimiliki masing-masing guru, dan adanya sebagian orang tua salah persepsi dan menganggap *edutainment* hanya kegiatan bermain. Sebagian orang tua menginginkan anaknya cepat bisa membaca, berhitung, menghafal, dan mencapai target akademik lainnya.

Kata kunci: *Edutainment*, Pembelajaran, Anak usia 5-6 tahun

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, Wr. Wb.

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, Karunia-Nya dan memberikan kesempatan pada penulis untuk mengenyam pendidikan hingga setinggi ini dan dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan rekomendasi ijin penelitian sehingga mempermudah proses perijinan penelitian.
2. Koordinator Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan kesempatan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Amir Syamsudin, M.Ag. selaku dosen pembimbing I dan Ibu Ika Budi Maryatun, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang dengan sabar membimbing dan memberikan arahan sejak awal hingga selesainya penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini.
4. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta dan Bupati Kabupaten Sleman yang telah bersedia memberikan ijin pelaksanaan penelitian ini.

5. Ibu Nunik Erwani Sri Widayati, S.Pd. selaku kepala TK Negeri 1 Sleman atas ijin pelaksanaan penelitian ini.
6. Mama dan Bapak, Eyangti, dan adik-adiku tercinta yang selalu mendoakan, dan mendukung serta memberikan kasih sayang disetiap langkah penulis untuk mencapai segala harapan dan cita-cita.
7. Mas Budi Prabowo, S.E yang selalu memberi motivasi, saran, dan semangat serta kasih sayangnya.
8. Teman-teman seperjuangan PG-PAUD angkatan 2009 yang selalu memberikan motivasi, semua kenangan dan pengalaman akan menjadi kisah yang tak terlupakan.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis tuliskan satu persatu yang telah banyak memberikan bantuan baik moril, materiil, selama penulisan skripsi ini.

Semoga bantuan, bimbingan, dan motivasi yang telah bapak/ibu/saudara berikan mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang peduli terhadap pendidikan terutama Pendidikan Anak Usia Dini dan bagi para pembaca umumnya. Amin.

Yogyakarta, Juni 2013

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
HALAMAN DAFTAR ISI	x
HALAMAN DAFTAR TABEL	xiii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	xiv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Kajian <i>Edutainment</i>	8
1. Pengertian Konsep <i>Edutainment</i>	8
2. Prinsip-prinsip Konsep <i>Edutainment</i>	9
3. Pendekatan Pembelajaran <i>Edutainment</i>	13
B. Kajian Tentang Pembelajaran TK Kelompok Usia 5-6 Tahun yang Menggunakan <i>Edutainment</i>	15
1. Perencanaan Pembelajaran <i>Edutainment</i>	16

2. Pelaksanaan Pembelajaran <i>Edutainment</i>	19
C. Teori-Teori yang Melandasi Pembelajaran Berkonsep <i>Edutainment</i>	22
1. Teori Belajar Melalui Pengalaman dari Edgar Dale.....	22
2. Teori Belajar Gagne	26
3. Mengajar Sebagai Suatu Seni	28
D. Kajian Tentang Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun.....	29
1. Karakteristik Tingkah Laku Anak TK	29
2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun	32
E. Pertanyaan Penelitian	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian.....	38
B. Subyek dan Obyek Penelitian	39
C. Setting Penelitian	39
D. Data	40
E. Sumber Data	40
F. Teknik Pengumpulan Data	40
G. Teknik Analisis Data	43
H. Pengujian Keabsahan Data	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	49
1. Gambaran Lokasi Penelitian	49
2. Penerapan Konsep <i>Edutainment</i> dalam Proses Pembelajaran Taman Kanak-kanak Kelompok B di TK Negeri 1 Sleman.....	62
3. Faktor Penghambat dan Faktor Pendukung Penerapan Konsep <i>Edutainment</i> dalam Proses Pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman	74
B. Pembahasan Hasil Penelitian	78
1. Penerapan Konsep <i>Edutainment</i> dalam Proses Pembelajaran Kelompok B TK Negeri 1 Sleman	78

2. Faktor Penghambat dan Faktor Pendukung Pelaksanaan Konsep <i>Edutainment</i> dalam Proses Pembelajaran Kelompok B TK Negeri 1 Sleman	83
---	----

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	85
B. Implikasi	87
C. Saran	88

DAFTAR PUSTAKA	89
-----------------------------	----

LAMPIRAN	91
-----------------------	----

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Karakteristik Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional (2-6 Tahun).....	35
Tabel 2. Kisi-Kisi Wawancara	41
Tabel 3. Kisi-Kisi Observasi	42
Tabel 4. Kisi-Kisi Dokumentasi	43
Tabel 5. Daftar Pengkodean Awal Data.....	46
Tabel 6. Sarana Prasarana Umum.....	54
Tabel 7. <i>APE Out Door</i>	59
Tabel 8. Sarana Prasarana Kelas.....	60

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale	23
Gambar 2. Komponen-komponen Analisis Data Model Interaktif	45
Gambar 3. Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran <i>Edutainment</i>	63
Gambar 4. Persiapan Pembelajaran <i>Edutainment</i>	65
Gambar 5. Pelaksanaan Pembelajaran <i>Edutainment</i>	69
Gamabr 6. Kondisi dan Fasilitas Pembelajaran.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Kisi-kisi Penelitian.....	91
Lampiran 2. Pedoman Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi.....	92
Lampiran 3. Catatan Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi	98
Lampiran 4. Surat Perijinan Penelitian	137

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam arti luas telah mulai dilaksanakan sejak manusia di lahirkan. Pendidikan keberadaanya setua dengan adanya kehidupan manusia itu sendiri. Driyarkara mengungkapkan (dalam Dwi Siswoyo, dkk, 2008: 28), bahwa pendidikan adalah fenomena yang fundamental atau asasi dalam kehidupan manusia, dikatakan bahwa di mana ada kehidupan manusia, bagaimanapun juga pasti ada pendidikan. Manusia yang selalu diiringi pendidikan, kehidupannya akan selalu berkembang ke arah yang lebih baik.

Peradaban manusia berkembang maka berkembang pula penyelenggaraan pendidikan sejalan dengan kemajuan manusia dalam pemikiran dan ide-ide tentang pendidikan. Perkembangan kebudayaan manusia menyebabkan timbulnya tuntutan mengenai pendidikan yang diselenggarakan lebih baik, lebih teratur, dan didasarkan atas pemikiran yang matang. Perkembangan yang dinamis menyebabkan pendidikan yang diterapkan saat ini tidak sama dengan pendidikan zaman terdahulu, di samping itu dunia pendidikan juga memerlukan inovasi. Inovasi dalam pendidikan penting dilakukan untuk kemajuan kualitas pendidikan yang tidak hanya menekankan pada teori, tetapi juga harus bisa diarahkan pada hal yang bersifat praktis.

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh setiap manusia. Pendidikan memiliki peranan penting dalam menentukan arah hidup dan

keberhasilan seseorang. Manusia ingin lebih memaksimalkan cara mendidik generasi penerusnya agar lebih berhasil dalam melaksanakan hidupnya, dalam pergaulannya dengan sesama di dunia serta hubungannya dengan Tuhan.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan terdiri atas pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistemik. Artinya, pendidikan harus dimulai dari usia dini, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, atau informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-Kanak (TK), Raudhatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA). PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam memacu anak untuk menggali potensi, mengembangkan segala aspek perkembangan yang dimiliki anak, menanamkan nilai-nilai kehidupan, dan membentuk karakter anak. Pendidikan usia dini merupakan fase yang sangat ideal untuk melatih dan mengembangkan kecerdasan dan segala aspek yang dimiliki setiap individu.

Menurut Suyadi (2010:8) dari riset di bidang *science* dan psikologi, pendidikan anak usia dini merupakan hal sangat penting. Alasannya perkembangan otak pada usia dini mengalami percepatan hingga 80% dari keseluruhan otak orang dewasa. Dapat disimpulkan bahwa seluruh potensi dan kecerdasan yang dimiliki anak berkembang pesat pada usia dini.

Taman kanak-kanak merupakan salah satu jenjang pendidikan anak usia dini. Pendidikan taman kanak-kanak memiliki tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pasal 28 ayat 3 adalah membantu anak didik dalam mengembangkan berbagai potensi baik secara psikis maupun fisik yang meliputi pengembangan segala aspek yaitu moral, nilai, sosial, emosional, kognitif, bahasa, motorik, kemandirian, dan seni untuk dipersiapkan memasuki pendidikan dasar.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 tahun 2009 membentuk kurikulum TK yang berbasis KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan). Kurikulum ini merupakan salah satu acuan wajib yang harus dikembangkan oleh guru, sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas. Guru memegang peranan utama untuk menghasilkan pendidikan yang berkualitas dalam dunia pendidikan, walaupun guru bukanlah satu-satunya sumber belajar. Untuk mencapai pembelajaran yang efektif sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran, suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa sehingga anak mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain. Guru harus menciptakan suasana belajar yang kondusif, di mana hubungan interaksi dan kerja sama antar anak terjalin dengan baik serta aktivitas belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Bermain adalah metode belajar yang efektif untuk pembelajaran anak usia dini. Anak-anak belajar dari segala kegiatan yang mereka lakukan. Ketika anak-anak merasa senang dan nyaman, ia akan mampu belajar dengan baik, seperti Mihaly Chikszentmihaly (1998) (dalam Moh. Sholeh Hamid, 2011: 19)

menjelaskan dalam teori *alir (flow theory)* bahwa umat manusia itu bisa melaksanakan apa pun dengan cara yang terbaik, jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan. Berdasarkan alasan tersebut maka perlu dimunculkan sebuah konsep *edutainment* yang memadukan antara dua aktivitas yaitu pendidikan dan hiburan. Konsep *edutainment* tentu sangat menarik bila dikembangkan dengan sistematis dan terstruktur. Jika konsep *edutainment* berjalan dengan baik, maka pembelajaran di kelas akan berubah, dari sesuatu yang menakutkan menjadi sesuatu yang menyenangkan, dari yang membosankan menjadi menggembirakan dan membahagiakan, atau dari sesuatu yang dibenci menjadi sesuatu yang dirindukan oleh anak.

Konsep *Edutainment* menarik dan sesuai diterapkan pada pembelajaran di taman kanak-kanak. Konsep *edutainment* yang memadukan antara pendidikan dengan hiburan sesuai dengan dunia anak yaitu dunia bermain yang menyenangkan dengan menyelipkan humor dan permainan dalam materi pembelajaran yang diberikan, sayangnya tidak semua taman kanak-kanak menerapkan konsep *edutainment*. TK Negeri 1 Sleman merupakan salah satu TK di gugus II kecamatan Depok Sleman yang menerapkan konsep *edutainment*. TK Negeri 1 Sleman merupakan TK inti dari gugus II kecamatan Depok Sleman yang menaungi tujuh TK imbas. Tujuh TK imbas dari TK Negeri 1 Sleman belum menerapkan konsep *edutainment*. Pembelajaran di TK imbas gugus II kecamatan Depok Sleman lebih sering menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) seperti menghubungkan gambar, menebalkan kalimat, dan menemukan jalan dalam gambar (maze). Informasi mengenai pembelajaran TK imbas diperoleh peneliti

dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan peneliti selama melaksanakan program KKN dan PPL di TK Negeri 1 Sleman yang dilaksanakan pada bulan Juni sampai September tahun 2012. Berdasarkan alasan tersebut peneliti mengangkat judul “Penelitian Deskriptif Penerapan Konsep Edutainment dalam Pembelajaran TK Kelompok B Usia 5-6 Tahun di TK Negeri 1 Sleman”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah penelitian antara lain:

1. *Edutainment* menarik dan sesuai untuk pembelajaran Taman Kanak-kanak, tetapi di gugus II kecamatan Depok Sleman hanya TK Negeri 1 Sleman yang menerapkan.
2. Pembelajaran di TK imbas di gugus II kecamatan Depok Sleman lebih sering menggunakan LKA (Lembar Kerja Anak) dalam memberikan materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang bidang kajian pembelajaran maka peneliti membatasi masalah agar mendapatkan fokus penelitian. Pembatasan masalah tersebut adalah *edutainment* yang menarik dan sesuai untuk pembelajaran di Taman Kanak-kanak, tetapi di gugus II kecamatan Depok Sleman hanya TK Negeri 1 Sleman yang menerapkan.

D. Perumusan Masalah

Dari uraian latar belakang dan batasan masalah tersebut dapat ditarik sebuah rumusan masalah yaitu bagaimana penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran TK Kelompok B usia 5-6 tahun di TK negeri 1 Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu mendeskripsikan dan mengetahui sejauh mana penerapan konsep *edutainment* di Taman kanak-kanan kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan pasti memberi manfaat baik bagi objek, peneliti, dan seluruh komponen yang terlibat. Manfaat dari kegiatan penelitian ini sebagai berikut:

1. Segi Teoritis

- a. Mengembangkan ilmu pengetahuan terutama yang berorientasi pada pendidikan anak usia dini
- b. Menjabarkan dan mengkaji lebih dalam penerapan konsep *edutainment* pada pembelajaran di taman kanak-kanak.
- c. Memperkuat teori bahwa pembelajaran yang berkonsep *edutainment* dapat meningkatkan kreatifitas dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak.

2. Segi Praktis

- a. Bagi guru, dengan adanya penerapan konsep *edutainment* pada pembelajaran TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dapat menjadi contoh atau model melaksanakan pembelajaran untuk TK yang lainnya.
- b. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas sekolah dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi peneliti,
 - 1) Menambah pengetahuan peneliti tentang bagaimana penerapan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran.
 - 2) Sebagai bahan untuk melakukan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran berkonsep *edutainment*.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Kajian tentang *Edutainment*

1. Pengertian konsep *Edutainment*

Sutrisno (2005: 31) menyatakan kata *edutainment* terdiri atas dua kata, yaitu *education* dan *entertainment*. *Education* artinya pendidikan dan *entertainment* artinya hiburan *edutainment* dari segi bahasa memiliki arti yaitu pendidikan yang menyenangkan. Sedangkan dari segi terminologi, *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*.

Edutainment didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran yang berlangsung menyenangkan (Hamruni, 2009: 50). Pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan dengan menciptakan suasana yang ceria. Guru selalu tersenyum sejak awal masuk kelas, memberikan humor-humor yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari, menggunakan metode yang bervariasi seperti metode bermain peran, demonstrasi, eksperimen, dan lain sebagainya. Guru memberikan materi pembelajaran melalui permainan, acara televisi, siaran radio, dan lain sebagainya.

New World Encyclopedia (dalam Moh. Sholeh Hamid, 2011: 18) *edutainment* berasal dari kata *educational entertainment* atau *entertainment education*, yang berarti suatu hiburan yang didesain untuk mendidik. *Edutainment* memasukan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah

akrab dengan anak seperti permainan, film, musik, perangkat komputer, *video games*, perangkat multimedia dan sebagainya.

Konsep belajar *edutainment* mulai diperkenalkan secara formal pada tahun 1980-an dan telah menjadi satu metode pembelajaran yang sukses dan membawa pengaruh yang luar biasa pada bidang pendidikan dan pelatihan di era milenium ini (Hamruni, 2009: 50).

Suyadi (2010: 223) Belajar yang menyenangkan, menurut konsep *edutainment* dilakukan dengan menyelipkan humor dan permainan (*game*) ke dalam proses pembelajaran tetapi bisa juga dengan cara yang lain, misalnya dengan menggunakan metode bermain peran (*roleplay*), demonstrasi dan multimedia.

Tujuan konsep *edutainment* adalah agar pembelajar (anak) bisa mengikuti dan mengalami proses pembelajaran dalam suasana yang gembira, menyenangkan, menghibur dan mencedaskan. Konsep *edutainment* membuat anak-anak merasa tidak sedang belajar, tetapi sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan dan tetap mendapatkan suatu pembelajaran.

2. Prinsip-prinsip Pembelajaran *Edutainment*

Pembelajaran berkonsep *edutainment* memiliki prinsip-prinsip pembelajaran. Prinsip pembelajaran *edutainment* bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang bagaimana melaksanakan konsep *edutainment* dalam pembelajaran. Berikut prinsip-prinsip pembelajaran *edutainment* menurut Suyadi (2010: 228-231):

- a. Konsep *edutainment* adalah suatu rangkaian pendekatan dalam pembelajaran untuk menjembatani jurang yang memisahkan antara proses mengajar dan proses belajar sehingga diharapkan bisa meningkatkan hasil belajar. Konsep ini dirancang agar proses belajar mengajar dilakukan secara holistik dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari berbagai disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak dan memori, motivasi, konsep diri, emosi (perasaan), gaya belajar, kecerdasan majemuk, teknik memori, teknik membaca, teknik mencatat dan teknik belajar lainnya.
- b. Konsep dasar *edutainment* berupaya agar pembelajaran yang terjadi berlangsung dalam suasana yang kondusif yaitu suasana yang memperhatikan kondisi dan keadaan anak serta menyenangkan. Ada tiga unsur yang menjadi landasannya, yakni:

1) Perasaan gembira

Suasana gembira akan mempengaruhi cara otak dalam memproses, menyimpan dan mengambil informasi dengan mudah (Suyadi, 2010: 228). Dalam upaya menciptakan kondisi ini maka konsep *edutainment* mencoba memadukan pendidikan dan hiburan.

Anak tidak bisa belajar efektif dalam keadaan stres. Belajar perlu dinikmati dan timbul dari perasaan suka serta nyaman tanpa paksaan. Untuk menciptakan lingkungan tanpa stres bagi anak, penting bagi orangtua agar rileks dan tidak menetapkan target atau menuntut anak melebihi kemampuannya.

2) Mengembangkan emosi positif anak

Ketika suatu pelajaran melibatkan emosi positif yang kuat, umumnya pelajaran tersebut akan terekam dengan kuat pula dalam ingatan. Oleh karena itu, dibutuhkan kreatifitas guru dan orangtua untuk menciptakan permainan-permainan yang dapat menjadi wadah dan sarana anak untuk belajar, misalnya melalui drama, warna, humor, dan lain-lain.

Emosi positif dapat meningkatkan kekuatan otak, keberhasilan dan kekuatan diri. Kegembiraan merupakan ekspresi emosi yang riang, bahagia, dan menyenangkan. Anak yang mengalami kegembiraan diwujudkan dengan ekspresi senyum dan tidak menangis.

3) Optimalisasi potensi nalar anak secara jitu akan mampu membuat loncatan prestasi belajar secara berlipat ganda

Bagian neokorteks dari otak terbagi dalam beberapa fungsi khusus seperti fungsi berbicara, mendengar, melihat dan meraba. Jika ingin memiliki memori yang kuat maka informasi harus disimpan dengan menggunakan semua indera - melihat, mendengar, berbicara, menyentuh, dan membaui. Anak-anak umumnya belajar melalui pengalaman konkret yang aktif. Untuk memahami konsep 'bulat' yang abstrak, seorang anak perlu bersentuhan langsung dengan benda-benda bulat, apakah itu dengan cara melihat dan meraba benda bulat atau dengan cara menggelindingkan bola.

Vernon A. Magnesen dalam Quantum Teaching, belajar 10% dari apa yang kita baca; 20% dari apa yang didengar; 30% dari apa yang dilihat; 50%

dari apa yang dilihat dan dengar; 70% dari apa yang dikatakan; dan 90% dari apa yang dikatakan dan lakukan (dalam Suyadi, 2010: 230)

- c. Anak didik yang dimotivasi dengan tepat dan diajar dengan cara yang benar (cara yang menghargai gaya atau style dan keinginan mereka) maka mereka semua dapat mencapai suatu hasil belajar yang optimal. Pendekatan yang digunakan dalam konsep ini adalah anak didik akan diperkenalkan dengan cara dan proses belajar yang benar sesuai dengan kepribadian dan keunikan mereka masing-masing.

Nasution (dalam Suyadi, 2010: 230) mengajar dikatakan berhasil jika anak-anak belajar sebagai akibat usaha itu. Oleh karena itu dalam proses pembelajaran yang meliputi proses pengajaran dan pengelolaan kelas tujuan utamanya adalah bagaimana mengupayakan agar anak didik dapat belajar. Agar anak mau belajar perlu diciptakan situasi belajar yang kondusif.

- d. Konsep *edutainment* menempatkan anak sebagai pusat dari proses pembelajaran dan sekaligus sebagai subyek pendidikan. Tidak seperti yang terjadi selama ini, anak didik ditempatkan dalam suatu posisi yang tidak pas yaitu sebagai obyek pendidikan. Proses pembelajaran terbaik yang dapat diberikan kepada anak didik menurut konsep ini adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan anak didik. Berangkat dari sini, seorang pendidik harus bisa membawa anak didik melalui suatu metode pembelajaran yang benar agar anak bisa berkembang sesuai dengan potensi mereka seutuhnya.

- e. Konsep *edutainment*, proses dan aktivitas pembelajaran tidak lagi tampil dalam wajah yang menakutkan tetapi dalam wujud yang humanis dan dalam interaksi edukatif yang terbuka dan menyenangkan. Interaksi edukatif seperti ini akan membuahkan aktivitas belajar yang efektif dan menjadi kunci utama suksesnya sebuah pembelajaran. Jika manusia mampu menggunakan potensi nalar dan emosinya secara jitu maka ia akan membuat loncatan prestasi yang tidak bisa diduga sebelumnya. Bila seseorang mampu mengenali tipe belajarnya dan melakukan pembelajaran yang sesuai maka belajar akan terasa sangat menyenangkan dan akan memberikan hasil yang optimal.

3. Pendekatan Pembelajaran *Edutainment*

Dalam konsep pembelajaran *edutainment*, menurut Deporter 2002 (dalam Moh. Sholeh hamid, 2011: 87) terdapat pendekatan belajar yaitu Somatik, Auditori, Visual dan Intelektual atau lebih dikenal dengan istilah SAVI. Ke empat cara belajar ini harus ada agar berlangsung optimal. Karena unsur-unsur ini semuanya terpadu, belajar yang paling baik bisa berlangsung jika semuanya itu digunakan secara simultan. Adapun dalam pengelolaan dengan menggunakan cara belajar SAVI, yaitu:

a. Cara Belajar *Somatic*

Somatic berasal dari bahasa Yunani yang berarti tubuh (soma). Jadi, belajar *somatic* berarti belajar dengan menggunakan indra peraba, yang melibatkan fisik serta menggerakkan tubuh sewaktu belajar. Atau dikenal dengan istilah Kinesthetic (gerakan).

Pembelajaran *edutainment* menerapkan cara belajar *somatic* melalui permainan-permainan yang melibatkan motorik halus dan motorik kasar anak. Contohnya permainan menyusun lego, membentuk dengan *play dough*, permainan bintang beralih, bermain naik turun tangga, meniti papan titian, dan lain sebagainya.

b. Cara Belajar Auditori

Auditori adalah belajar berbicara dan mendengarkan. Jadi belajar auditif adalah cara belajar yang menekankan pada aspek pendengaran. Anak akan cepat belajar jika materi yang disampaikan dengan lisan atau alat yang dapat didengar. Dalam merancang pelajaran yang menarik bagi seluruh auditori yang kuat dalam diri anak, maka mencari cara untuk mengajak anak membicarakan apa yang sedang dipelajari.

c. Cara Belajar Visual

Visual diartikan belajar dengan mengamati dan menggambarkan. cara belajar anak adalah cara belajar yang menekankan pada aspek penglihatan. anak cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar. Ketajaman visual sangat kuat dalam diri setiap orang, alasannya bahwa di dalam otak terdapat lebih banyak perangkat untuk memproses informasi visual dari pada semua indera yang lain.

d. Cara belajar intelektual

Kata intelektual menunjukkan apa yang dilakukan pembelajaran dalam pikiran mereka secara internal ketika menggunakan kecerdasan untuk merenungkan suatu pengalaman dan menciptakan hubungan makna, rencana

dan nilai dari pengalaman tersebut. Intelektual adalah bagian diri yang merenung, mencipta, memecahkan masalah dan membangun diri. Intelektual juga disebut dengan “*Learning By Program And Reflecting*” maksudnya yaitu belajar dengan pemecahan masalah. Jadi cara belajar intelektual adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek penalaran atau logika. Dan peserta didik akan cepat menangkap materi jika pembelajaran dirancang dengan menekankan pada aspek mencari solusi pemecahan.

Pendekatan pembelajaran SAVI dilakukan secara terpadu yang dikemas menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak-anak melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang kreatif, aktif, dan menantang untuk anak. Pembelajaran yang menyenangkan membuat anak menjadi nyaman dan optimal dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang diberikan. Pembelajaran yang dikemas menjadi suatu hiburan dan kegiatan yang menyenangkan akan lebih mudah diterima oleh anak.

B. Kajian Tentang Pembelajaran Taman Kanak-Kanak Kelompok Usia 5-6 Tahun yang menggunakan *Edutainment*

Pembelajaran berasal dari kata belajar, yaitu suatu aktivitas atau suatu proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengukuhkan kepribadian (Suyono dan Hariyanto, 2011: 9). Hamzah (2009: 5) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang berupaya membelajarkan siswa secara terintegrasi dengan memperhitungkan faktor lingkungan belajar, karakteristik siswa, dan berbagai strategi pembelajaran baik penyampaian, pengelolaan, maupun pengelolaan pembelajaran. Proses

pembelajaran terdiri dari perencanaan pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

1. Perencanaan pembelajaran *edutainment*

Pembelajaran dimulai dengan perencanaan pembelajaran. Perencanaan dimaksudkan untuk mengarahkan pembelajaran supaya dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Perencanaan dalam pembelajaran *edutainment* menurut Khanifatul (2013: 22-30) sebagai berikut:

a. Pengelolaan guru

Guru adalah salah satu faktor yang penting dalam lingkungan belajar. Guru dapat dikatakan sebagai teman, model, pembimbing, fasilitator, dan orang yang berpengaruh pada anak. Kompetensi yang harus dikuasai guru yaitu kompetensi kepribadian, kompetensi penguasaan materi ajar, dan kompetensi cara mengajar. Peraturan pemerintah no 19 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan pasal 28 ayat 3 menyatakan bahwa guru wajib memiliki empat kompetensi yaitu kompetensi pedagogi, kompetensi professional, kompetensi kepribadian dan kompetensi sosial.

Pembelajaran *edutainment*, interaksi dan komunikasi pembelajarn dapat dilakukan dengan berbagai cara. Cara yang dapat dilakukan antara lain dengan ekspresi wajah, pendekatan personal guru dan anak, dan humor. Dalam hal ini, selingan humor dapat membantu guru dalam menciptakan kegembiraan selama proses pembelajaran di kelas. Humor dalam pembelajaran bisa merupakan komunikasi yang dilakukan guru, baik berbentuk sisipan kata, bahasa, dan gambar yang mampu menggelitik siswa sehingga mereka tertawa. Humor dapat

membuat komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih terbuka. Oleh karena itu, anak biasanya senang berhubungan dengan guru yang menghibur.

b. Pengelolaan lingkungan kelas

Pengelolaan lingkungan kelas menjadi faktor penting tercapainya tujuan pembelajaran. Kelas bukanlah sekedar sebuah ruangan dengan segala isinya yang bersifat ajek dan pasif, melainkan pula sebuah sarana berinteraksi antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan guru.

Pengaturan ruangan, kursi, dan meja dimaksudkan untuk mendapatkan suasana baru. Ruangan diatur sedemikian rupa agar muncul suatu kenyamanan dalam belajar. Poster ikon dipasang untuk memberikan stimulus terhadap mereka tentang pokok-pokok bahasan yang sedang dipelajari atau yang telah lalu. Sementara itu, pemasangan poster afirmasi dimaksudkan untuk memberikan motivasi, sikap mental positif dalam belajar. Guru dapat menggunakan poster ikon dan afirmasi, baik untuk media pembelajaran maupun sebagai sarana agar dapat menciptakan suasana yang menarik di ruang kelas.

Tujuan pemasangan poster ikon dan afirmasi agar tetap menjadi pengingat informasi dari awal pelajaran hingga selanjutnya. Selain penggunaan poster, guru dapat menggunakan warna, baik sebagai media pembelajaran maupun penataan ruangan kelas. Gunakan warna untuk memperkuat pengajaran dan belajar siswa. Misalnya, gunakan warna-warna tajam seperti hijau, merah, ungu, untuk menulis kata-kata penting, warna kuning untuk menggaris-bawahi, kemudian warna lain untuk judul, dan sebagainya. Dengan demikian, suasana-

suasana positif yang diharapkan dapat tercapai sehingga memberikan kontribusi yang berarti terhadap peningkatan hasil belajar.

c. Pengelolaan waktu

Dalam perangkat pembelajaran, yaitu RKH, seorang guru merumuskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran, lengkap dengan alokasi waktu, mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Kegiatan awal biasanya berupa apersepsi dan motivasi. Kegiatan inti berupa eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan akhir atau penutup berupa rangkuman, kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

Kegiatan awal dalam pembelajaran merupakan kegiatan dengan tujuan untuk membangkitkan motivasi, mengingatkan siswa pada materi sebelumnya, dan memfokuskan perhatian siswa untuk berpartisipasi aktif mengikuti proses pembelajaran. Waktu yang efektif dalam kegiatan awal pembelajaran biasanya sekitar 10 menit. Sementara kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam Kompetensi Dasar (KD). Kegiatan inti dalam proses pembelajaran hendaknya dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang bagi siswa.

Kegiatan penutup dalam proses pembelajaran dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran. Kegiatan ini dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut. Kegiatan akhir pembelajaran dimaksudkan untuk memberi gambaran menyeluruh tentang apa yang telah dipelajari oleh siswa.

2. Pelaksanaan pembelajaran *edutainment*

Pelaksanaan pembelajaran *edutainment* secara umum sama dengan pembelajaran yang lain, hanya saja pengelolaan pembelajarannya yang berbeda. Pembelajaran *edutainment* memberikan pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur sehingga anak-anak tidak merasa sedang belajar tetapi sedang melakukan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dan tetap mendapatkan suatu pengetahuan, dan pembelajaran. Langkah-langkah pelaksanaan *edutainment* menurut Suyadi (2010: 231) sebagai berikut:

a. Menciptakan lingkungan yang aman dan nyaman

Lingkungan yang aman dan nyaman bagi anak adalah lingkungan yang membentuk jalinan keakraban antara guru dengan anak dan anak dengan anak yang lain. Keakraban dapat terjalin dengan mengadakan komunikasi yang ramah dalam suasana belajar dengan menggunakan ucapan dan perilaku yang halus dan lembut. Memperlakukan siswa dengan penuh kasih sayang, dan suasana keakraban tersebut dapat terjadi pula dengan adanya perasaan gembira yang ditimbulkan dari humor, gurau dan canda. Lingkungan yang aman dan nyaman merupakan lingkungan yang bersih, dengan benda-benda yang tidak membahayakan untuk digunakan anak-anak.

b. Melakukan apersepsi sebelum kegiatan belajar

Pembelajaran diawali dengan kegiatan apersepsi yaitu kegiatan membangun pengetahuan anak tentang materi, topik, atau tema yang akan dipelajari. Apersepsi dapat dilakukan dengan menggali pengetahuan anak melalui

pengalaman-pengalaman yang dimiliki anak tentang materi yang sedang dipelajari.

- c. Memberikan materi pembelajaran yang relevan dan mudah dipahami oleh anak.

Kegiatan belajar yang diberikan kepada anak tidak terpisah menjadi bagian-bagian seperti pembidangan dalam pembelajaran, melainkan terpadu dan menyeluruh, terkait antara satu kegiatan dengan kegiatan yang lain.

- d. Melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran baik yang terdapat dalam otak kanan dan kiri.

Pengalaman-pengalaman yang dimiliki anak dapat diperoleh melalui penginderaan. Anak dapat belajar dengan cara merasakan, melihat, meraba, mendengarkan serta menyentuh. Karena dengan seperti itu maka proses pembelajaran pun akan lebih mudah. Contohnya, dengan anak dapat melihat sebuah benda maka selanjutnya anak akan berfikir apa benda itu, untuk apa benda itu dan harus dibuat apa benda itu. Menurut Kostelnik (dalam Suyadi, 2010), ada beberapa pedoman yang perlu diperhatikan dalam mendorong keterlibatan indera anak yaitu:

- 1) Pengalaman langsung adalah hal yang terbaik bagi anak
- 2) Pengalaman langsung harus mendahului penggambaran atau sesuatu yang lebih abstrak (misal, tunjukkan terlebih dahulu buah-buahan yang riil atau konkret baru kemudian tunjukkan gambar buah-buahan).
- 3) Model lebih konkret daripada gambar, dan gambar lebih konkret daripada kata-kata. Misalnya untuk memperkenalkan binatang "kuda", terlebih dahulu tunjukkan model kuda yang terbuat dari kayu atau plastik, kemudian gambar kuda, selanjutnya baru kata kuda. Dengan demikian anak memahami istilah kudayang dimulai dari hal yang lebih konkret menuju hal yang lebih abstrak

- e. Menantang otak untuk mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari sebanyak mungkin.

Menurut Dave Meier (2002: 120) merangsang rasa ingin tahu dan menantang otak pembelajar sangat membantu upaya mendorong anak agar terbuka dan siap belajar. Rasa ingin tahu dan menantang otak untuk mengeksplorasi dapat dilakukan dengan cara:

- 1) Memberi masalah untuk dipecahkan secara berkelompok
 - 2) Memainkan permainan Tanya jawab
 - 3) Melakukan permainan pencarian fakta
- f. Pembelajaran hendaknya bersifat sosial (membuat jalinan kerjasama diantara anak)

Colin Rose (2002) Kerjasama membantu proses belajar mengajar. Semua usaha belajar yang baik mempunyai landasan sosial. Kerjasama dalam pembelajaran dapat diciptakan melalui permainan-permainan yang bersifat berkelompok dan mengharuskan adanya interaksi dan komunikasi diantara para pemain.

- g. Menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar yang melibatkan mental dan tindakan sekaligus
- h. Isi dan rancangan pembelajaran bisa mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajar

Rita Mariyana, dkk (2010: 27) pembelajaran yang mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajar atau anak dilakukan dengan pembelajaran yang terpadu yaitu dalam satu kegiatan mencakup pengembangan seluruh

aspek perkembangan anak yaitu fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

i. Mengakhiri pembelajaran dengan *recalling*

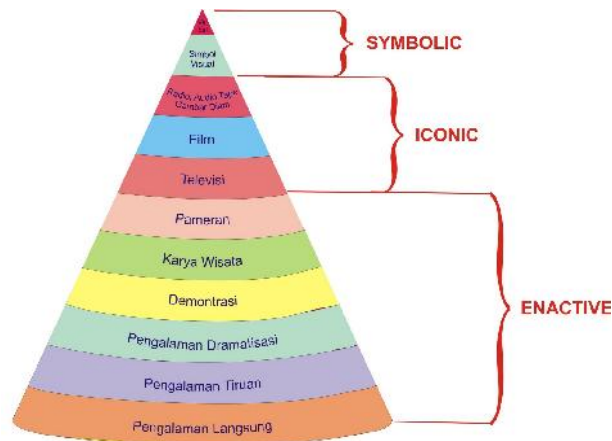
Pembelajaran diakhiri dengan mengulas kembali materi-materi pembelajaran yang dilakukan dari awal kegiatan. Memberikan kalimat-kalimat motivasi diakhir kegiatan. Kalimat motivasi penting untuk memelihara semangat belajar siswa.

C. Teori-Teori yang Melandasi Pembelajaran Berkonsep *Edutainment*

Pembelajaran *edutainment* memiliki landasan teori yang memperkuat mengenai mengapa pembelajaran harus menyenangkan terutama untuk pendidikan anak usia dini. Teori-teori yang melandasi pembelajaran berkonsep *edutainment* antara lain sebagai berikut:

1. Teori belajar melalui pengalaman dari Edgar Dale.

Edgar Dale merupakan tokoh dalam pengembangan teknologi pembelajaran modern. Dale mengemukakan tentang kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) (dalam Khoirul, 2012) sebagai berikut:



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Edgar Dale berpendapat bahwa yang disebut sumber belajar itu pengalaman. Ia juga mengklasifikasikan pengalaman yang dapat dipakai sebagai sumber belajar menurut jenjang tertentu yang berbentuk *cone of experience* (kerucut pengalaman) yang disusun dari yang konkret sampai dengan yang abstrak yang tercantum di dalam *audio visual methods in teaching*. Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*) mengatakan:

“hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena itu pembelajaran melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba”.

Pembelajaran pengalaman langsung menurut Dale terbagai menjadi beberapa bentuk antara lain:

a. Pengalaman Langsung (*Direct Purposeful Experiences*)

Dasar dari pengalaman kerucut Dale ini adalah merupakan penggambaran realitas secara langsung sebagai pengalaman yang kita temui pertama kalinya. Ibarat ini seperti fondasi dari kerucut pengalaman, di mana dalam hal ini masih sangat konkrit. Dalam tahap pengalaman langsung pembelajaran dilakukan dengan cara memegang, merasakan atau mencium secara langsung materi pelajaran. Maksudnya seperti anak Taman Kanak-Kanak yang masih kecil dalam melakukan praktek menyiram bunga. Dalam kegiatan menyiram bunga anak belajar dengan memegang secara langsung alat penyiram bunga seperti apa, kemudian menyiramkannya kepada bunga.

b. Pengalaman Tiruan (*Contrived Experiences*)

Tingkat kedua dari kerucut Dale sudah mulai mengurangi tingkat kekonkritannya. Dalam tahap ini si pelajar tidak hanya belajar dengan memegang, mencium atau merasakan tetapi sudah mulai aktif dalam berfikir. Contohnya seperti seorang pelajar yang diinstruksikan membuat bangunan atau gedung. Disini pelajar tidak membuat gedung sebenarnya melainkan gedung dalam artian suatu model atau miniatur dari gedung yang sebenarnya menggunakan media *play dough*, tanah liat, *leggo*, atau balok-balok kayu.

c. Dramatisasi (*Dramatized Experiences*)

Pembelajaran melalui drama, pelajar dapat menjadi dan merasakan langsung materi yang dipelajari. Jika kita bisa membagi dua bagian dramatisasi, maka bagian akan terbagi menjadi partisipasi dan observasi. Partisipasi merupakan bentuk aktif secara langsung dalam suatu drama,

sedangkan observasi merupakan pengamatan, seperti menonton atau mengamati drama tersebut.

d. Demonstrasi (*Demonstrations*)

Demonstrasi disini merupakan gambaran dari suatu penjelasan yang merupakan sebuah fakta atau proses. Seorang demonstrator menunjukkan bagaimana sesuatu itu bisa terjadi. Misalnya seorang guru yang mendemonstrasikan bagaimana melihat objek yang berukuran kecil dengan menggunakan mikroskop.

e. Karya Wisata (*Field Trip*)

Pembelajaran karya wisata pelajar mengamati secara langsung dan mencatat apa saja kegiatan mereka. anak lebih mengandalkan pengalaman mereka dan guru tidak perlu memberikan banyak komentar, biarkan anak berkembang sendiri sesuai apa yang anak lihat dan alami dari kegiatan karya wisata. Contohnya, kegiatan karya wisata ke kebun binatang. Anak melihat langsung binatang-binatang yang ada di kebun binatang dan mengetahui langsung makanan, atau gerakan binatang yang dilihat.

Teori belajar melalui pengalaman dari Edgar Dale menjadi salah satu landasan pembelajaran berkonsep *edutainment*. Pembelajaran *edutainment* menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan. Belajar melalui pengalaman dari Edgar Dale dalam bentuk pengalaman langsung, pengalaman tiruan, dramatisasi, demonstrasi, dan karya wisata merupakan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Mihaly Chikszentmihaly (1998) (dalam Moh. Sholeh Hamid, 2011: 19) menjelaskan dalam teori *alir (flow*

theory) bahwa umat manusia itu bisa melaksanakan apa pun dengan cara yang terbaik, jika mereka mampu terlibat secara total dalam aktivitas yang menyenangkan. Melalui kegiatan pengalaman anak-anak dapat mempelajari suatu materi pembelajaran tanpa merasa sedang belajar tetapi sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan serta dapat terlibat secara aktif. Pembelajaran melalui pengalaman menjadikan anak lebih memahami dan mengerti mengenai suatu materi pembelajaran karena anak mengalami langsung dan berhubungan langsung dengan materi yang sedang dipelajari.

2. Teori Belajar Gagne

Robert M. Gagne adalah seorang ahli psikologi yang banyak melakukan penelitian mengenai fase-fase belajar, tipe-tipe kegiatan belajar, dan hirarki belajar. Gagne dalam Dimiyati (2002: 10) menyatakan belajar merupakan kegiatan yang kompleks, setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulus lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru. Gagne (dalam Nasution, 2005: 136-139) mengemukakan tentang sistematika delapan tipe belajar sebagai berikut:

a. Tipe belajar tanda (*Signal learning*)

Belajar dengan cara *signal learning* dapat dikatakan sama dengan apa yang dikemukakan oleh Pavlov. Semua jawaban/respons menurut kepada

tanda/sinyal. Respon yang timbul bersifat umum, kabur, emosional. Selain itu timbulnya tidak disengaja dan tidak dapat dikuasai.

b. Tipe belajar rangsang-reaksi (*Stimulus-response learning*)

Tipe belajar rangsang reaksi hampir serupa dengan tipe belajar tanda, namun pada tipe ini, timbulnya respons juga karena adanya dorongan yang datang dari dalam serta adanya penguatan sehingga seseorang mau melakukan sesuatu secara berulang-ulang.

c. Tipe belajar berangkai (*Chaining Learning*)

Pada tahap belajara berangkai terjadi serangkaian hubungan stimulus-respons, maksudnya adalah bahwa suatu respons pada gilirannya akan menjadi stimulus baru dan selanjutnya akan menimbulkan respons baru.

d. Tipe belajar asosiasi verbal (*Verbal association learning*)

Tipe belajar asosiasi verbal berhubungan dengan penggunaan bahasa, dimana hasil belajarnya yaitu memberikan reaksi verbal pada stimulus/perangsang.

e. Tipe belajar membedakan (*Discrimination learning*)

Hasil dari tipe belajar membedakan adalah kemampuan untuk membedakan antar objek-objek yang terdapat dalam lingkungan fisik.

f. Tipe belajar konsep (*Concept Learning*)

Belajar pada tipe konsep terutama dimaksudkan untuk memperoleh pemahaman atau pengertian tentang suatu yang mendasar.

g. Tipe belajar kaidah (*Rule Learning*)

Tipe belajar kaidah menghasilkan suatu kaidah yang terdiri atas penggabungan beberapa konsep.

h. Tipe belajar pemecahan masalah (*Problem solving*)

Tipe belajar *problem solving* menghasilkan suatu prinsip yang dapat digunakan untuk memecahkan suatu permasalahan.

Delapan tipe belajar dari Gagne diterapkan dalam pembelajaran berkonsep *edutainment* melalui permainan-permainan yang dikemas untuk anak-anak. Belajar dengan tanda atau signal, rangsang reaksi dapat dilakukan dengan permainan kotak ajaib, anak-anak menebak isi kotak dengan cara mencium baunya. Anak-anak akan merespon tentang bau yang mereka cium. Belajar dengan *problem solving* dapat dilakukan dengan permainan drama dan lain sebagainya.

3. Mengajar sebagai suatu seni (*Teaching is an art*)

Seorang guru, ibaratnya sebagai seorang *entertainer*, bagaimana agar yang disampaikan menyenangkan, bukan sekadar memahami materi pembelajaran, tetapi suasana dalam pembelajaran, hubungan antara guru dan anak haruslah menjadi hubungan yang sangat menyenangkan.

Amanda, dalam artikelnya di Kompas, tanggal 24 Nopember 2007, menjelaskan bahwa “Guru menjadi perantara pengetahuan. Guru menterjemahkan ilmu pengetahuan menjadi sebuah paket informasi yang menyenangkan sehingga siswa mudah menyerapnya. Guru menciptakan pelajaran yang kreatif, dengan pengetahuan menjadi sesuatu yang menarik. Mengajar bukanlah sebuah kegiatan yang ada hubungan pasti antara subyek dan obyek. Mengajar adalah sebuah seni dengan guru sebagai senimannya. Melalui mengajar, ia mengekspresikan kepribadiannya. Dan para siswa adalah “hasil karya seni manusia” yang sifatnya tidak statis”.

Pendapat lain tentang mengajar adalah seni dari Wina (2008)

“Mengajar sebagai suatu seni (*teaching is an art*) yang mengutamakan *performance*/penampilan guru secara khas dan unik yang berasal dari sifat - sifat khas guru dan perasaan serta nalurinya”. Dalam pendidikan untuk anak usia dini, seorang guru tidak hanya sekedar pandai, tetapi harus bisa menjadi *entertainer* sejati, yang membawakan materi pembelajaran seperti seorang seniman menjual karya seninya. Seorang *entertainer* juga harus memperhatikan penampilan, karena saat di depan kelas, semua mata akan memandang pada gerak gerik guru. Anak usia dini terutama usia TK cenderung menganggap apa yang dilakukan guru adalah hal yang paling benar. Guru yang membawakan materi pembelajaran dengan menyenangkan, membuat anak berani bertanya apabila ada hal-hal yang tidak dipahami, merasa aman dan nyaman. Hubungan guru dan anak yang baik, akan memudahkan proses belajar mengajar.

D. Kajian Tentang Karakteristik Anak Usia 5-6 Tahun

1. Karakteristik Tingkah laku Anak TK Kelompok B

Masa taman kanak-kanak merupakan bagian dari masa usia dini yang merupakan masa ketika anak memiliki berbagai kekhasan dalam bertindak

laku. Segala bentuk aktivitas atau tingkah laku yang ditunjukkan seorang anak pada dasarnya merupakan fitrah. Sebab, masa usia dini adalah masa perkembangan dan pertumbuhan yang akan membentuk kepribadiannya ketika dewasa. Berikut adalah karakteristik anak usia dini menurut Freud (dalam Muhammad Fadlillah, 2012: 56) :

- a. Unik, yaitu sifat anak itu berbeda-beda satu dengan yang lainnya. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing.
- b. Egosentris, yaitu anak lebih cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Bagi anak sesuatu itu penting sepanjang hal tersebut terkait dengan dirinya.
- c. Aktif dan energik, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas. Anak seolah-olah tidak pernah lelah, tidak pernah berhenti dari aktivitas.
- d. Rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal. Anak cenderung memperhatikan, membicarakan, dan mempertanyakan berbagai hal yang pernah dilihat dan didengarnya terutama terhadap hal-hal yang baru
- e. Eksploratif dan berjiwa petualang, yaitu anak terdorong oleh rasa ingin tahu yang kuat dan senang menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal-hal yang baru.
- f. Spontan, yaitu perilaku yang ditampilkan anak umumnya relative asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada dalam perasaan dan pikirannya.

- g. Senang dan kaya dengan fantasi, yaitu anak senang dengan hal-hal yang imajinatif. Anak senang dengan cerita-cerita khayal yang disampaikan oleh orang lain, dan anak juga senang bercerita khayalannya kepada orang lain.
- h. Mudah frustrasi, yaitu anak masih mudah kecewa apabila menghadapi sesuatu yang tidak memuaskan. Anak mudah menangis dan marah bila keinginannya tidak terpenuhi.
- i. Masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, yaitu anak belum memiliki pertimbangan yang matang, termasuk dalam hal yang membahayakannya.
- j. Daya perhatian yang pendek, yaitu anak memiliki daya perhatian atau konsentrasi yang cenderung mudah hilang, kecuali terhadap hal-hal yang secara intrinsik menarik dan menyenangkan.
- k. Bergairah untuk belajar, yaitu anak senang melakukan berbagai aktivitas yang menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku pada dirinya.
- l. Semakin menunjukkan minat pada teman, yaitu anak mulai menunjukkan untuk bekerja sama dan berhubungan dengan teman-temannya.

Karakteristik tingkah laku anak sangat berpengaruh terhadap proses belajar. Pembelajaran berkonsep *edutainment* yang menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan secara aktif pembelajar sesuai dengan karakteristik tingkah laku yang dimiliki anak usia dini. Pembelajaran yang melibatkan anak secara aktif akan meminimalisir karakteristik anak yang memiliki daya perhatian pendek. Pembelajaran yang diberikan melalui permainan-permainan yang menyenangkan dan bersifat sosial seperti permainan ular tangga

dapat membelajarkan pada anak untuk mengurangi rasa egosentris. Pembelajaran *edutainment* memberikan pembelajaran yang eksploratif seperti yang dikatakan oleh Dave meier (2002: 120) merangsang rasa ingin tahu dan menantang otak pembelajar sangat membantu upaya mendorong anak agar terbuka dan siap belajar, hal ini sesuai dengan karakteristik anak usia dini yang memiliki rasa ingin tahu yang kuat. Pembelajaran *edutainment* memberikan proses belajar yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini.

2. Karakteristik Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun

Dalam pendidikan dan proses pembelajaran selain memberikan materi yang tepat untuk anak, guru juga harus memperhatikan karakteristik perkembangan anak. Berikut ini adalah karakteristik dan tahap-tahap perkembangan anak usia 5-6 tahun berdasarkan aspek-aspek perkembangannya.

a. Perkembangan Fisik Motorik

Perkembangan fisik motorik adalah perkembangan jasmaniah melalui kegiatan pusat saraf, urat saraf, dan otot yang terkoordinasi. Gerak tersebut berasal dari perkembangan refleks dan kegiatan yang telah ada sejak lahir. Menurut Hurlock (dalam Suyadi, 2010: 67), sebelum perkembangan gerak motorik mulai berproses, maka anak akan tetap tak berdaya.

1) Perkembangan gerak motorik kasar

Gerak motorik kasar adalah gerak anggota badan secara kasar atau keras.

Menurut Laura E. Berk (dalam Suyadi, 2010: 68), semakin anak bertambah

dewasa dan kuat tubuhnya, maka gaya gerakanya semakin sempurna. Anak usia 5-6 tahun (usia TK kelompok B), telah mampu bergerak secara simultan dengan mengombinasikan secara terorganisir semua organ tubuhnya.

2) Perkembangan gerak motorik halus

Menurut Hurlock (dalam Suyadi, 2010: 69), perkembangan gerak motorik halus adalah meningkatnya pengoordinasian gerak tubuh yang melibatkan otot dan syaraf yang jauh lebih kecil atau detail. Kelompok otot dan syaraf inilah yang nantinya mampu mengembangkan gerak motorik halus seperti meremas kertas, menyobek, menggambar, menulis, dan lain-lain.

Pembelajaran berkonsep *edutainment* memberikan materi pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan. Kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran *edutainment* melibatkan seluruh anggota tubuh terutama fisik motorik. Contohnya dalam permainan kucing dantikus, dalam permainan ini anak diminta untuk berlari, menghindar dan menangkap. Permainan-permainan yang sejenis dengan permainan dengan kucing dan tikus sesuai dengan tahap perkembangan fisik motorik kasar anak usia 5-6 tahun di mana anak sudah dapat bergerak secara simultan dengan mengombinasikan secara terorganisir semua organ tubuhnya yaitu berjalan dengan ritme kaki yang sempurna, memutar tubuh, berlari, naik turun tangga tanpa berpegangan, dan sejenisnya.

Fisik motorik halus anak terasah melalui kegiatan-kegiatan dalam pembelajaran berkonsep *edutainment*. Kegiatan-kegiatan pembelajaran yang diberikan melalui media atau alat permainan seperti *leggo*, *play dough*,

menganyam, mencocok, dan sejenisnya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan untuk anak dan juga mengembangkan aspek motorik halusnya. Contoh permainan dalam pembelajaran *edutainment* yang melibatkan motorik halus antara lain lomba menalikan tali sepatu, lomba menganyam, dan sejenisnya.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif merupakan perkembangan yang terkait dengan kemampuan berpikir seseorang. Terjadinya proses perkembangan ini dipengaruhi oleh kematangan otak yang mampu menunjukkan fungsinya dengan baik. Berikut ini tahapan perkembangan kognitif menurut Jean Piaget (dalam Enung Fatimah, 2006: 24-25):

- 1) Masa sensori motorik (0-2,5 tahun). Pada masa ini anak mulai menggunakan system penginderaan dan aktivitas motorik untuk mengenal lingkungannya.
- 2) Masa praoperasional (2-7 tahun). Pada masa ini seorang anak sudah memiliki kemampuan menggunakan simbol yang mewakili suatu konsep.
- 3) Masa operasional konkret (7-11 tahun). Pada masa ini anak sudah dapat melakukan berbagai tugas yang konkret.
- 4) Masa operasional (11 tahun keatas). Pada masa ini sudah dapat berpikir abstrak dan berhipotesis, seperti menyimpulkan suatu hal.

Anak usia TK kelompok B yaitu usia 5-6 tahun merupakan bagian dari masa praoperasional, berikut ini karakteristik perkembangan kognitif pra operasional.

Tabel 1. Karakteristik Perkembangan Kognitif Tahap Praoperasional (2-6 Tahun) Menurut Suyadi (2010:87)

No	Karakteristik	Pencapaian Perkembangan praoperasional
1.	Kombinasi mental	Anak dapat berpikir sebelum bertindak, walaupun pemikirannya masih sebatas mental <i>image</i> . Disamping itu anak mampu meniru tindakan orang lain.
2.	Persepsi pikiran	Anak dapat membandingkan dua obyek, tetapi belum bisa membedakan.
3.	Berpikir dimensi	Anak mampu memahami konsep secara umum, tetapi belum mampu memadukan dan membedakan.
4.	Irreversibilitas	Anak bisa membongkar suatu susunan, tapi belum bisa menyusunnya kembali.
5.	Penalaran	Tahap pemikiran anak masih sebatas mitos
6.	Egosentrisme	Anak memandang semua benda sebagaimana ia melihat dirinya.

Perkembangan kognitif anak sangat pesat terlihat pada pencapaian perkembangan praoperasional tersebut. Anak usia 5-6 tahun sudah mampu berfikir dengan menggunakan symbol, anak sudah mampu memahami suatu konsep secara umum, anak melihat memandang semua benda sebagaimana ia melihat dirinya. Pembelajaran *edutainment* yang menyenangkan dan memungkinkan anak mengalami langsung suatu materi pembelajaran memenuhi kebutuhan perkembangan kognitif anak.

c. Perkembangan Bahasa

Bahasa merupakan sarana komunikasi dengan orang lain, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar atau lukisan. Menurut Miller

(dalam Uyu Wahyudin dan Mubiar, 2011: 38), bahasa merupakan urutan kata-kata, bahasa juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai tempat yang berbeda atau waktu yang berbeda.

Masitoh, Dkk (2005: 12) “perkembangan bahasa anak TK ditandai dengan meningkatnya keterampilan berbicara anak”. Anak usia TK sangat senang berbicara. Anak menggunakan bahasa dengan cara bernyanyi, bertanya, bercakap-cakap, dan mengemukakan pendapatnya. Pembelajaran *edutainment* memberikan kebebasan pada anak untuk berekspresi, berinteraksi, dan berkomunikasi dalam rangka menguasai materi pembelajaran yang sedang dipelajari.

d. Perkembangan Sosial Emosional

Masitoh. Dkk (2005: 10) “perkembangan emosional anak TK adalah anak mampu melakukan partisipasi dan mengambil inisiatif dalam kegiatan fisik, anak menjadi lebih asertif dan mampu berinisiatif”. Perkembangan sosial emosional bukan merupakan suatu tingkat pencapaian akademik. Dalam memberikan suatu pembelajaran guru harus memperhatikan perkembangan dan karakteristik anak.

Pembelajaran berkonsep *edutainment* memberikan kesempatan pada anak untuk selalu berkreasi menurut inisiatif anak yang difasilitasi oleh guru. Anak belajar melalui lingkungan yang ditemui, anak belajar melalui interaksi sosial baik dengan teman, guru maupun orang lain disekitar anak.

E. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana perencanaan konsep *edutainment* dalam pembelajaran TK kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman?
2. Bagaimana pelaksanaan konsep *edutainment* dalam pembelajaran TK kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman?
3. Apa yang menjadi faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran TK kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Muhammad Ali (1985: 81) menyatakan bahwa pendekatan penelitian merupakan keseluruhan cara atau kegiatan yang dilakukan oleh peneliti dalam melaksanakan penelitian mulai dari perumusan masalah sampai dengan penarikan kesimpulan.

Peneliti menggunakan pendekatan penelitian kualitatif dengan jenis studi deskriptif agar lebih fokus dan sesuai tujuan penelitian. Penggunaan pendekatan penelitian kualitatif didasarkan pada pertimbangan bahwa dalam penerapan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran TK kelompok B melibatkan berbagai aspek yang harus digali lebih mendalam.

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. Secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Lexy J. Moleong, 2007: 6)

Peneliti berharap dapat menemukan berbagai informasi yang mendukung proses pembelajaran. Alasan yang mendorong peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif adalah untuk mengetahui lebih mendalam dan menjabarkan bagaimana proses pembelajaran TK yang memadukan dua unsur yaitu pendidikan

dan hiburan sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu senang bermain di TK, sehingga peneliti memperoleh pengetahuan tentang penerapan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran TK kelompok B, di TK Negeri 1 Sleman.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006: 109) menyatakan bahwa subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sangat sentral, karena pada subjek penelitian itulah data dapat diperoleh. Subjek penelitian dapat berupa benda, orang, atau tempat.

Subjek penelitian ini adalah TK Negeri 1 Sleman. Sedangkan objek penelitian adalah penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran TK Kelompok B.

C. Setting Penelitian

Kegiatan penelitian dilaksanakan di TK Negeri 1 Sleman yang beralamat di Sekip Blok W No. 3, Caturtunggal, Depok Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Pemilihan sekolah TK Negeri 1 Sleman sebagai lokasi penelitian berdasarkan beberapa pertimbangan, antara lain TK Negeri 1 Sleman memberikan layanan pendidikan dari kelompok bermain usia 3-4 tahun, dan pendidikan taman kanak-kanak usia 4-6 tahun, memberikan pendidikan melalui pembelajaran berkonsep *edutainment* yaitu pembelajaran yang memadukan pendidikan dan hiburan. Gugus II kecamatan Depok Sleman yang menerapkan konsep *edutainment* hanya TK Negeri 1 Sleman. Peneliti menfokuskan diri pada proses pembelajaran TK di kelompok B usia 5-6 tahun .

D. Data

Data menurut Suharsimi Arikunto (2006: 118) adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka. Dari sumber SK Menteri P dan K No. 0259/U/1977 tanggal 11 Juli 1977 disebutkan bahwa data adalah segala fakta dan angka yang dapat dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi (Suharsimi Arikunto, 2006: 118). Data-data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mengenai penerapan konsep *edutainment* mulai dari persiapan pembelajaran hingga pelaksanaan pembelajaran pada kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman yang mencakup hasil dari wawancara, observasi kegiatan pembelajaran, dan dokumentasi proses pembelajaran berkonsep *edutainment*.

E. Sumber Data

Sumber data adalah subyek dari mana data dapat diperoleh (Suharsimi Arikunto, 2006: 129). Sumber data dalam penelitian ini yaitu 2 guru kelas kelompok B, 1 kepala sekolah, dan 26 anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman, kegiatan pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, dan sumber data tertulis berupa referensi yang digunakan peneliti dalam bentuk buku, catatan lapangan, serta foto. Sumber data digunakan untuk menelaah segi subyektif dan hasilnya dianalisis secara induktif.

F. Teknik Pengumpulan Data

Sutrisno Hadi (2001: 136) membedakan metode pengumpulan data menjadi tiga bagian yaitu observasi, kuisioner, dan interview. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik

pengumpulan data dalam penelitian deskriptif di TK Negeri 1 Sleman sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara ditujukan kepada sumber data yang terlibat dalam penerapan konsep *edutainment* pada proses pembelajaran kelompok B usia 5-6 tahun maupun orang-orang yang mengetahui lebih dalam mengenai berbagai aspek yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Sumber data dalam teknik wawancara adalah kepala sekolah, guru kelas, dan guru pendamping TK Negeri 1 Sleman. Kegiatan wawancara dilakukan di taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun TK Negeri 1 Sleman dengan menggunakan pedoman wawancara yang disesuaikan dengan sumber dan peneliti berdasarkan kisi-kisi wawancara sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Wawancara

No	Komponen	Aspek yang ditanyakan
1	Latar belakang	<ul style="list-style-type: none"> a. Konsep <i>edutainment</i> b. Penggagas penggunaan konsep <i>edutainment</i> c. Pemilihan konsep <i>edutainment</i> d. Awal mula penggunaan konsep <i>edutainment</i>
2	Perencanaan	Perencanaan pembelajaran <i>edutainment</i>
3	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman b. Materi pembelajaran relevan dan mudah dipahami c. Melibatkan semua indera, otak kanan, dan otak kiri d. Menantang otak untuk bereksplorasi sebanyak mungkin e. Terdapat apersepsi dan <i>recalling</i> f. Pembelajaran bersifat sosial g. Menjadikan aktifitas fisik sebagai bagian dari proses belajar yang melibatkan mental dan tindakan h. Pembelajaran mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki anak

2. Observasi

Metode observasi bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran di kelompok B. kegiatan observasi dilakukan di dalam maupun di luar kelas dengan mengamati kegiatan guru dan anak dalam proses pembelajaran. Peneliti melaksanakan pengamatan dengan menggunakan pedoman observasi untuk memperoleh data yang diinginkan dan setiap informasi yang didapatkan kemudian dicatat dalam bentuk catatan lapangan. Catatan lapangan digunakan peneliti untuk mencatat proses kegiatan pembelajaran sebagai bukti konkret untuk menganalisis data.

Tabel 3. Kisi-kisi Observasi

No	Komponen	Aspek yang diobservasi
1.	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none">a. Menciptakan lingkungan yang nyaman dan amanb. Materi pembelajaran relevan dan mudah dipahamic. Melibatkan semua indera, otak kanan, dan otak kirid. Menantang otak untuk bereksplorasi sebanyak mungkine. Penggabungan semua bahan yang dipelajarif. Pembelajaran bersifat sosialg. Menjadikan aktivitas fisik sebagai bagian dari proses belajar yang melibatkan mental dan tindakanh. Pembelajaran mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki anak

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan sebagai sumber data karena dokumentasi dapat dimanfaatkan untuk merekam proses kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk menganalisis data. Metode dokumentasi bertujuan untuk mengetahui penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman. Dalam pendokumentasian kegiatan belajar mengajar disertai dengan foto-foto.

Tabel 4. Kisi-kisi Dokumentasi

No	Komponen	Aspek yang didokumentasi
1.	Perencanaan/persiapan	<ul style="list-style-type: none">a. RKHb. Kegiatan guru dalam mempersiapkan kegiatan belajar mengajar dengan konsep <i>edutainment</i>c. Kegiatan guru dalam mempersiapkan lingkungan belajar berkonsep <i>edutainment</i>
2.	Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none">a. Kegiatan awalb. Kegiatan intic. Istirahatd. Kegiatan akhir

G. Teknik Analisis Data

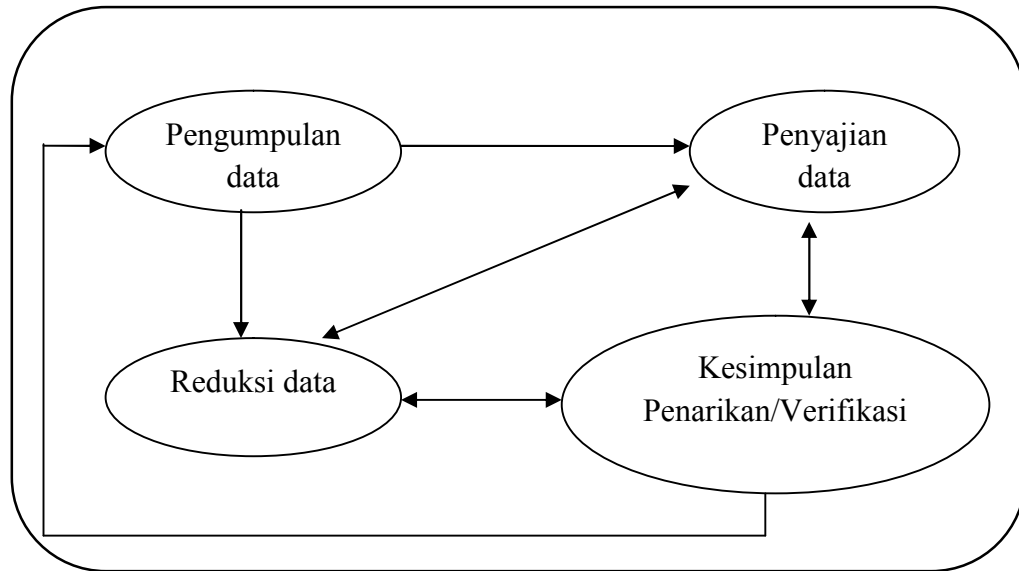
Teknik analisis data adalah proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan. Proses penyusunan data berarti menggolongkannya dalam pola, tema, atau kategori. Tanpa ada kategori atau kualifikasi data, maka data tersebut tidak dapat

ditafsirkan. Tafsiran atau interpretasi artinya memberikan makna kepada analisis, menjelaskan pola atau kategori, mencari hubungan antara berbagai konsep. Interpretasi menggambarkan perspektif atau pandangan peneliti terhadap kondisi yang ada di lapangan ataupun data yang diperoleh peneliti (Lexy, 2006: 103)

Analisis data dalam penelitian kualitatif di TK Negeri 1 Sleman dilakukan sejak proses kegiatan praktek kerja lapangan yang dilaksanakan oleh peneliti, observasi, selama penelitian di lapangan, dan setelah selesai penelitian di lapangan. Data penelitian ini diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan cara mengorganisasikan data yang diperoleh ke dalam sebuah kategori, menjabarkan data kedalam unit-unit, menganalisis data yang penting, menyusun atau menyajikan data yang sesuai dengan masalah penelitian dalam bentuk laporan, dan membuat kesimpulan supaya mudah dipahami.

Sesuai dengan jenis penelitian tersebut, maka peneliti menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, dan jenuh. Adapun model interaktif yang dimaksud sebagai berikut :

Komponen-komponen analisis data model interaktif dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 2.
Komponen-Komponen Analisis Data Model Interaktif
Sumber: Miles dan Huberman (2009: 20)

Komponen-komponen analisis data model interaktif dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh peneliti di lapangan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi direduksi dengan cara merangkum, memilih, dan memfokuskan data pada hal-hal yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap ini, peneliti melakukan reduksi data dengan cara memilah-memilah, mengkategorikan, dan membuat abstraksi dari catatan lapangan, wawancara, dan dokumentasi.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data dilakukan setelah data selesai direduksi atau dirangkum. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis kemudian disajikan dalam bentuk Catatan Wawancara (CW), Catatan Lapangan (CL), dan Catatan Dokumentasi (CD). Data yang sudah disajikan dalam bentuk catatan wawancara, catatan lapangan, dan catatan dokumentasi diberi kode data untuk mengorganisasi data, sehingga peneliti dapat menganalisis dengan cepat dan mudah. Peneliti membuat daftar awal kode yang sesuai dengan pedoman wawancara, observasi, dan dokumentasi. Masing-masing data yang sudah diberi kode dianalisis dalam bentuk refleksi dan disajikan dalam bentuk teks.

Tabel 5. Daftar Pengkodean Awal Data

Komponen	Kode	Kepala Sekolah	Guru	Anak	Proses pembelajaran	Fasilitas	administrasi
Catatan Wawancara	CW	1	2	3	4	5	6
Catatan Lapangan	CL	1	2	3	4	5	6
Catatan Dokumentasi	CD	1	2	3	4	5	6

3. Kesimpulan, Penarikan, atau Verifikasi (*Conclusion Drawing/Verification*)

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif model interaktif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. berdasarkan data yang telah direduksi dan disajikan, peneliti membuat kesimpulan yang didukung dengan bukti yang kuat

pada tahap pengumpulan data. Kesimpulan adalah jawaban dari rumusan masalah dan pertanyaan yang telah diungkapkan oleh peneliti sejak awal.

H. Pengujian Keabsahan Data

Uji keabsahan data pada penelitian kualitatif hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas, karena dalam penelitian kualitatif kriteria utama pada data penelitian adalah valid, reliabel, dan obyektif. Teknik pemeriksaan keabsahan data (Moleong, 2007: 327), yaitu: “perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, pengecekan anggota, uraian rinci, audit kebergantungan, dan audit kepatian”. Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan tiga teknik, yaitu:

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Kehadiran peneliti dalam setiap tahap penelitian kualitatif membantu peneliti untuk memahami semua data yang dihimpun dalam penelitian bahkan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Perpanjangan keikutsertaan digunakan peneliti untuk membangun kepercayaan para subyek terhadap peneliti dan juga kepercayaan diri peneliti sendiri. Perpanjangan keikutsertaan dilakukan dengan cara mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung dari pukul 08.00-10.00 WIB selama 1 bulan.

2. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan pengamatan berarti mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitannya dengan proses analisis konstan atau tentatif. Ketekunan pengamatan menggunakan seluruh panca indera meliputi pendengaran dan insting peneliti sehingga dapat meningkatkan derajat keabsahan data. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan teknik ketekunan pengamatan, dilakukan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan terhadap kegiatan dan diskusi yang dilakukan siswa atau anak.

3. Triangulasi

Triangulasi dengan sumber data dilakukan dengan cara membandingkan data hasil wawancara dengan pengamatan, apa yang dikatakan dengan situasi penelitian sepanjang waktu, pandangan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat, serta membandingkan hasil wawancara dengan dokumentasi yang berkait.

Triangulasi dengan metode dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap penggunaan metode pengumpulan data yang meliputi: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Triangulasi dengan teori dilakukan dengan mengurai pola, hubungan, dan menyertakan penjelasan yang muncul dari analisis untuk mencari penjelasan pembandingan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Gambaran lokasi penelitian

Hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dapat diperoleh gambaran umum sekolah yang menjadi tempat penelitian, berikut ini deskripsi tentang profil sekolah TK Negeri 1 Sleman yang meliputi sejarah lembaga, visi misi, tujuan dan sarana prasarana.

a. Sejarah lembaga

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data tentang sejarah lembaga sebagai berikut:

“dulunya TK Negeri 1 Sleman itu namanya TK Wijaya, kemudian berganti nama lagi beberapa kali sampai akhirnya menjadi TK Negeri ini. TK ini berdiri tahun 1957 tepatnya tanggal 17 januari. Dulu hanya memberikan pelayanan untuk taman kanak-kanak saja, tapi karena sekarang ini menjadi TK inti dari gugus 2 wilayah Depok Sleman itu diharuskan memberikan pelayanan untuk PAUD yang kelompok bermain (KB)”(CW-1-01)

Tanggal 17 Januari 1957 lahir Taman Kanak-kanak atas prakarsa Almarhum bapak Abdullah Sigit dan Ibu Parwati serta Almarhum Ibu Amien Ramelan sebagai pengawas, sedangkan sebagai pengasuh ditunjuk Ibu Siti Djoewarijah, yang selanjutnya diperkenankan untuk memilih nama untuk Taman Kanak-kanak tersebut. Kemudian dipilih nama “WIJAYA” untuk TK tersebut, dengan harapan TK tersebut kelak menjadi jaya. Adapun letaknya di Bulaksumur. TK WIJAYA yang hidup ditengah-tengah kampus Universitas Gadjah Mada,

berkembang pesat. Pada awal berdiri jumlah siswa hanya 9 anak, 3 diantaranya putra dosen asing.

Tahun 1961 berkembang 2 kelas, bertambah satu orang guru lagi yaitu Sri Wahjuni Widajati. Pada tahun 1966 TK WIJAYA diserahkan ke IKIP Yogyakarta dan diberi nama TK PEMBANGUNAN IKIP. Dengan berubahnya nama, bertambahnya jumlah kelas dan guru yakni pindahan dari TK BUYUNG Ibu Sri Subijati, TK SEROJA Ibu Maryanani dan Ibu Murtinah, ini terjadi pada tahun 1967.

Tahun 1969 diangkat seorang kepala TK yakni Ibu Siti Djoewarijah dan tempat/ lokasinya pindah ke selatan (yang sekarang digunakan untuk Wartel dan Kopma UGM). Pada tahun 1977, 2 orang guru dilimpahkan ke SD Negeri IKIP yaitu Ibu Murtinah dan Ibu Maryanani, pada waktu itu kekurangan guru. Pada tahun ini pula TK PEMBANGUNAN IKIP diresmikan menjadi TK NEGERI IKIP YOGYAKARTA dengan tambahan predikat Sekolah Laboratori.

Tahun 1986 semua Sekolah Laboratori IKIP dilimpahkan kepada Wilayah Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Propinsi DIY, pada saat itu sebagai kepala adalah Bapak Drs. Subaroto, dan perubahan TK NEGERI IKIP YOGYAKARTA menjadi TK NEGERI 1 SLEMAN sampai sekarang. Berhubung lokasi lama TK Negeri Sleman yaitu di Bulaksumur H-7 akan dipergunakan untuk wartel dan pengembangan Kopma UGM maka atas kemurahan hati dari Rektor UGM (Bapak Prof. Dr. H. Koesnadi Hardjosoemantri, S.H.) Beliau berkenan memberikan sebidang tanah yang letaknya di jalan sekip Blok W-3 Yogyakarta, untuk didirikan gedung TK Negeri Sleman yang

baru. Adapun sumber pembiayaan pembangunannya berasal dari orang tua/ wali murid (BP3) dan mendapatkan bantuan dari rektor UGM, BNI 1946 Cabang UGM dan beberapa Donatur lainnya.

Bulan Februari 1989 diresmikan gedung baru TK Negeri Sleman oleh Bp Drs. Subarato selaku Kepala Kanwil Depdikbud Propinsi DIY dan Prof. Dr. H. Koesnadi Hardjosoemantri, S.H. Pada tahun 1989 Kepala TK Negeri Sleman (Ibu Siti Djoewarijah) diangkat menjadi pemilik TK/SD Kecamatan Mlati, dan ditunjuk sebagai penggantinya Ibu Sri Wahjuni Widajati.

Tanggal 1 Oktober 2000, Kepala Sekolah TK Negeri Sleman (Ibu Hj. Sri Wahjuni Widajati) menjalani masa purna tugas/ pensiun dan ditunjuk sebagai penggantinya Ibu Hj. Badriyah, pada tanggal 1 Desember 2003 beliau menjalani purna tugas dan ditunjuk sebagai pengampu kepala TK pengganti Hj. Badriyah adalah Ibu Sri Murbani (Ka.TK Negeri Sleman 3). Sebagai pengganti pada tanggal 31 Mei 2004 telah ditunjuk sebagai kepala TK definitif adalah Ibu Nunik Erwani Sri Widayati S.Pd.

TK Negeri 1 Sleman saat ini beralamatkan di Sekip Blok W no. 3 Catur Tunggal Depok Sleman, Yogyakarta, dengan telepon 582129. TK Negeri 1 Sleman merupakan taman kanak-kanak yang melayani pendidikan anak usia dini dari kelompok bermain untuk usia 3-4 tahun, TK A untuk usia 4-5 tahun, dan TK B untuk usia 5-7 tahun, TK Negeri 1 Sleman juga memberikan pelayanan pendidikan inklusif, menghargai lingkungan hidup, dan kearifan lokal dengan memasukkan bahasa jawa dalam pembelajaran yang diberikan. Namun, dalam penelitian ini hanya meneliti kegiatan pembelajaran pada kelompok usia 5-6 tahun.

b. Visi dan misi TK Negeri 1 Sleman

Visi yang diusung oleh TK Negeri 1 Sleman yaitu terwujudnya prestasi yang unggul berdasarkan iman dan taqwa. Visi ini tersirat dalam proses pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, aturan, dan pembiasaan yang berlaku di TK negeri 1 Sleman.

TK Negeri 1 Sleman juga memiliki misi untuk mewujudkan visinya yaitu (CD-6-01):

- 1) Meningkatkan pembelajaran dalam bidang akademik
- 2) Meningkatkan pembelajaran dalam bidang seni
- 3) Meningkatkan pembelajaran dalam bidang olah raga
- 4) Meningkatkan pembelajaran dalam bidang agama
- 5) Membiasakan warga sekolah untuk berperilaku sopan
- 6) Membiasakan warga sekolah untuk hidup bersih
- 7) Membiasakan warga sekolah untuk berdoa sebelum dan sesudah melakukan pekerjaan
- 8) Menumbuhkembangkan warga sekolah untuk saling menyayangi
- 9) Meningkatkan sarana prasarana untuk pelaksanaan ibadah di sekolah

Berdasarkan visi dan misi tersebut TK Negeri 1 Sleman memiliki tujuan yaitu mencapai prestasi yang unggul, dengan memperhatikan aspek perkembangan anak berlandaskan cinta lingkungan, berbudi luhur, iman, dan taqwa.

c. Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana di TK Negeri 1 Sleman terdiri dari fasilitas umum dan fasilitas kelas. Fasilitas umum merupakan sarana dan prasarana yang ada di TK Negeri 1 Sleman secara keseluruhan yang dapat digunakan oleh seluruh warga sekolah. Fasilitas kelas adalah seluruh sarana prasarana yang ada di dalam masing-masing kelas dan digunakan untuk menunjang proses pembelajaran. Adapun sarana dan prasarana tersebut:

- 1) **Sarana dan prasarana umum.** Sarana dan prasarana umum dapat digunakan oleh seluruh warga sekolah yang meliputi anak, kepala sekolah, guru, karyawan, orang tua wali dan warga masyarakat di sekitar sekolah TK Negeri 1 Sleman. Sarana prasarana TK Negeri 1 Sleman meliputi ruang kelas, kantor kepala TK, kantor guru, ruang gugus, kantor TU, perpustakaan, UKS, mushola, dapur, kamar mandi, tempat cuci tangan, aula, gudang, halaman, tempat parkir, ruang tunggu, APE *indoor*, APE *out door*, dan papan pengumuman.

Tabel 6. Sarana Prasarana Umum

No	Obyek	Keterangan		Jumlah
		Ada	Tidak	
1.	Ruang kelas	√		8
2.	Kantor kepala Tk	√		1
3.	Kantor guru	√		1
4.	Ruang gugus	√		1
5.	Kantor TU	√		1
6.	Perpustakaan	√		2
7.	UKS	√		1
8.	Mushola	√		1
9.	Dapur	√		1
10.	Kamar mandi	√		5
11.	Tempat cuci tangan	√		2
12.	Aula	√		2
13.	Gudang	√		2
14.	Halaman	√		1
15.	Tempat parkir	√		1
16.	Ruang tunggu	√		1
17.	APE <i>indoor</i>	√		-
18.	APE <i>out door</i>	√		26
19.	Papan pengumuman	√		3

(CD-5-01)

Daftar sarana dan prasarana yang dimiliki TK Negeri 1 Sleman dapat dijabarkan sebagai berikut:

a) Ruang kelas

Ruang kelas terdiri dari 8 ruangan yaitu, 1 ruangan untuk KB, ruangan untuk TK kelompok A1 dan A2, dan 5 kelas untuk ruangan TK kelompok B1 hingga B5.

b) Kantor kepala TK

TK Negeri 1 Sleman memiliki 1 ruang kantor kepala TK. Kantor ini berfungsi sebagai ruang kerja kepala TK, dan sebagai tempat menerima tamu sekolah.

c) Kantor guru

Kantor guru merupakan ruangan yang digunakan untuk guru berkumpul setelah selesai proses pembelajaran. Ruangan ini juga sering digunakan untuk tempat latihan band oleh para guru, karena di dalam ruangan ini terdapat satu set alat musik band.

d) Ruang gugus

TK Negeri 1 Sleman merupakan TK inti dari gugus 2 wilayah Depok Sleman sehingga TK Negeri 1 Sleman memiliki 1 ruangan yang digunakan untuk rapat gugus, dan menyimpan hasil-hasil karya guru-guru segugus.

e) Kantor TU

Kantor TU merupakan kantor yang berfungsi sebagai ruang administrasi. Segala pengolahan data sekolah, administrasi siswa, keuangan, dan kepegawaian berpusat di kantor TU.

f) Perpustakaan

TK Negeri 1 Sleman memiliki 2 ruang perpustakaan yaitu 1 ruang perpustakaan anak, dan 1 lagi perpustakaan guru. Perpustakaan anak menyediakan buku-buku cerita edukatif untuk anak-anak antara lain buku cerita bergambar, buku dongeng, dan lain-lain. Sedangkan perpustakaan guru menyediakan buku-buku referensi pendidikan anak untuk guru, antara lain buku acuan mengajar, modul, kurikulum, dan lain-lain.

g) UKS

TK negeri 1 Sleman memiliki 1 ruangan UKS yang dilengkapi dengan 1 buah tempat tidur, 1 buah timbangan berat badan dan pengukur tinggi badan, obat-obatan, buku catatan kesehatan anak, buku golongan darah anak, pispot, termometer.

h) Mushola

TK Negeri 1 Sleman memiliki ruangan mushola yang biasa digunakan oleh guru dan karyawan yang beragama islam untuk melaksanakan ibadah sholat.

i) Dapur

Dapur di TK Negeri 1 Sleman berfungsi sebagai tempat menyiapkan makanan ringan dan minuman untuk anak-anak, guru, dan karyawan yang diberikan setelah jam istirahat. Dapur juga digunakan untuk meletakkan peralatan makan.

j) Kamar mandi

Kamar mandi yang dimiliki TK negeri 1 Sleman ada 8 buah terbagi menjadi 2 tempat yaitu 4 di lantai 1 dan 4 di lantai 2 yang mudah digunakan oleh anak-anak.

k) Tempat cuci tangan

Tempat cuci tangan yang dimiliki TK Negeri 1 Sleman ada 2 buah. 1 dilantai bawah dan 1 lagi di lantai 2 yang masing-masing terletak tidak jauh dari kamar mandi. Masing-masing tempat cuci tangan terdiri dari beberapa kran air, sabun, serbet, dan keset.

l) Aula

Aula di TK Negeri 1 Sleman ada 2 tempat. 1 dilantai bawah dan 1 lagi di lantai atas. Aula lantai bawah digunakan sebagai tempat upacara bendera setiap hari senin dan untuk berbaris sebelum masuk kelas setiap hari oleh kelas yang berada di lantai bawah, aula ini juga digunakan sebagai tempat pertemuan wali murid atau pertemuan-pertemuan lain yang jumlah pesertanya banyak. Aula lantai atas digunakan sebagai tempat latihan drum band. Kedua aula juga digunakan sebagai tempat anak-anak bermain saat jam istirahat.

m) Gudang

Gudang ada 2 tempat 1 dilantai bawah dan satu lagi di lantai atas. Gudang lantai 1 berada di bawah tangga dan berisi kursi-kursi dan karpet. Gudang di lantai 2 terdapat diantara ruang guru dan ruang gugus, gudang lantai 2 berisi peralatan *collor guard drumband*.

n) Halaman

Halaman TK Negeri 1 Sleman terdiri 2 bagian yaitu halaman depan dan halaman samping barat. Di halaman depan terdapat APE *out door* antara lain jungkat-jungkit, ayunan, bola dunia, mangkok putar, dan terowongan perosotan yang terbuat dari bahan fiber, dan tempat untuk tanaman hias. Di halaman samping sebelah barat terdapat perosotan permanen terbuat dari semen yang terdiri dari 1 tangga dan 2 perosotan, ayunan, dan tempat untuk tanaman obat serta sayuran.

o) Tempat parkir

Tempat parkir untuk guru terdapat di sebelah barat dapur, sedangkan tempat parkir untuk wali murid atau tamu berada diluar pagar sekolah dibagian depan dan sebelah barat TK negeri 1 Sleman

p) APE *indoor*

APE indoor adalah segala macam alat permainan yang di letakkan dan digunakan hanya di dalam ruangan saja. APE indoor milik TK Negeri 1 sleman berada pada tiap-tiap rak area di masing-masing ruang kelas. APE pada tiap rak area disesuaikan dengan nama areanya seperti area musik di rak area ini terdapat alat-alat musik angklung, piano, pianika, suling, dan perkusi. Untuk area drama terdapat boneka tangan, mobil-mobilan, masak-masakan, dan lain-lain.

q) APE *out door*

APE out door adalah segala macam alat permainan yang di letakkan di luar ruangan yang dapat digunakan oleh seluruh anak-anak TK Negeri 1 Sleman. APE out door milik TK Negeri 1 Sleman terbagi menjadi 2 tempat yaitu di halaman depan dan di sebelah barat aula lantai bawah.

Tabel 7. APE *Out Door*

No	Nama Permainan	Jumlah	Keterangan
1	Ayunan	4	Baik
2	Prosotan	7	Baik
3	Jungkat-jungkit	3	Baik
4	Tiang gantung	2	Baik
5	Terowongan	1	Baik
6	Kursi putar	1	Baik
7	Mandi bola	1	Baik
8	Papan tangga pelangi	1	Baik
9	Bola dunia	1	Baik
10	Spider	1	Baik
11	Roda berputar	1	Baik
12	Bak pasir	1	Baik
13	Kereta ayunan	1	Baik
14	Gawang	1	Baik

r) Papan pengumuman

Papan pengumuman di TK Negeri 1 Sleman digunakan untuk menempelkan informasi-informasi penting dan foto-foto kegiatan terbaru anak-anak TK Negeri 1 Sleman yang ditujukan pada seluruh warga sekolah dan orang-orang yang membutuhkan informasi tentang TK Negeri 1 Sleman. TK Negeri memiliki 3 papan pengumuman 2 d letakkan di lantai 1 agar mudah dibaca dan dilihat oleh wali murid dan tamu, dan 1 dilantai atas.

2) Sarana prasarana kelas. Sarana prasarana kelas adalah semua benda yang meliputi alat, bahan, media, serta fasilitas lain yang menunjang

pembelajaran di dalam kelas. Sarana prasarana di masing-masing kelas TK Negeri 1 Sleman meliputi meja kursi belajar, almari, meja kursi guru, karpet, 1 unit komputer lengkap, kipas angin, loker anak, APE indoor yang di letakkan sesuai dengan rak area. Area balok terdapat berbagai APE indoor seperti lego, puzzle, dan lain-lain. Area musik terdapat alat-alat musik seperti piano, angklung, pianika, dan lain-lain. Begitu juga pada area matematika, mahasa, pasir dan air, area drama, serta area agama masing-masing rak terdapat APE indoor yang beragam.

Tabel 8. Sarana Prasarana Kelas

No	Perlengkapan kelas	Keterangan	
		Ada	Tidak
1.	Meja	√	
2.	Kursi	√	
3.	Rak	√	
4.	Karpet	√	
5.	Papan tulis	√	
6.	Papan absen	√	
7.	Media	√	
8.	APE	√	
9.	Computer	√	
10.	Loker tas dan sepatu	√	
11.	Loker alat tulis anak	√	
12.	Pelengkapan makan	√	
13.	Jam dinding	√	
14.	Telepon	√	

(CD-5-02)

Meja kursi yang ada di dalam kelas digunakan untuk pembelajaran saat anak-anak mengerjakan tugas jumlah meja dan kursi disesuaikan dengan jumlah anak. Penataan meja kursi disesuaikan dengan kondisi pembelajaran.

Rak di kelas ada dua macam yaitu rak untuk guru dan rak untuk anak. Rak untuk guru digunakan untuk menyimpan administrasi guru berupa kurikulum, RKH, penilaian, dan lain-lain. Sedangkan rak untuk anak-anak digunakan untuk menyimpan berbagai macam APE yang peletakkannya disesuaikan dengan area, setiap rak terdapat tulisan keterangan area yaitu area pasir dan air, area balok, area musik, area drama, area matematika, area bahasa, area agama, area baca tulis, dan area sains. Rak untuk area ini dibuat tidak terlalu tinggi agar mudah dijangkau anak-anak.

Alas duduk saat kegiatan awal dan beberapa kegiatan inti menggunakan karpet. Biasanya karpet diletakkan di depan papan tulis, papan tulis di gunakan guru untuk menjelaskan beberapa materi yang dapat digambarkan atau dituliskan agar agak lebih mudah paham. Selain papan tulis juga terdapat papan absen untuk menuliskan siapa saja yang tidak hadir.

Media dan APE yang digunakan di kelas bermacam-macam dan disimpan pada rak sesuai kategori area. Komputer digunakan untuk memberikan pengetahuan terhadap anak tentang teknologi informasi melalui aplikasi-aplikasi yang terdapat dalam *soft ware* computer seperti *Microsoft word* untuk menulis, *paint* untuk menggambar, dan lain sebagainya.

Loker yang ada di dalam kelas ada dua macam yaitu satu untuk menyimpan perlengkapan alat tulis anak berupa krayon, pensil,

penghapus, penggaris, spidol, lem, dan lain sebagainya. Loker satu lagi untuk menyimpan tas dan sepatu anak. Di samping loker alat tulis anak terdapat tempat untuk menyimpan peralatan makan anak yaitu gelas, sendok, dan piring yang digunakan anak saat istirahat untuk makan bersama. Jam dinding digunakan untuk membuat kesepakatan dan membatasi waktu makan, dan waktu bermain bebas di kelas.

2. Penerapan Konsep *Edutainment* dalam Proses Pembelajaran Taman Kanak-kanak Kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman.

Hasil wawancara penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran taman kanak-kanak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman sebagai berikut:

“Edutainment disini itu pembelajaran yang kita berikan pada anak disesuaikan dengan dunia anak, yaitu dunia bermain. Dalam kita memberikan suatu nilai atau materi pembelajaran kita lakukan dengan bermain. Dengan bermain peran, demonstrasi, dan lain-lain, sehingga anak merasa senang, gembira, tidak mudah bosan tapi tetap mendapat suatu pembelajaran.”(CW-2-01)

*“Edutainment di sini menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, nyaman untuk anak, berusaha membuat anak itu belajar tapi tidak dengan terpaksa dan anak itu *enjoy* waktu di sekolah. Seperti sekolah lain pembelajaran di sini dilaksanakan mulai dari perencanaan pembelajaran.”*(CW-2-02)

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data tentang penerapan konsep *edutainment* di TK Negeri 1 Sleman yaitu dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran dilakukan dengan menekankan pada kenyamanan dan kesenangan anak. Pembelajaran diberikan pada anak tanpa anak merasa sedang belajar. Proses pembelajaran dimulai dengan perencanaan pembelajaran.

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil dokumentasi penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran taman kanak-kanan kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman sebagai berikut:

Persiapan Pembelajaran



(CD-2-01)

Pelaksanaan Pembelajaran



(CD-4-01)



(CD-4-02)

Gambar 3. Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran *Edutainment*

Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh data tentang penerapan konsep penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman yaitu dimulai dengan persiapan pembelajaran. Guru mempersiapkan media, alat, dan bahan pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan memberikan pembelajaran melalui permainan-permainan, dramatisasi yang melibatkan guru ikut bermain peran, melakukan pembelajaran tidak hanya di dalam kelas tapi juga di luar kelas.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi diperoleh data tentang penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dimulai dengan perencanaan pembelajaran, dilanjutkan dengan pelaksanaan pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran *edutainment* pada kelompok B usia 5-6 tahun di Tk Negeri 1 Sleman dilakukan dengan memberikan materi pembelajaran melalui permainan-permainan yang menyenangkan. Pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas tapi pembelajaran juga dilakukan di luar kelas.

a. Perencanaan pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data tentang perencanaan pembelajaran TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman sebagai berikut:

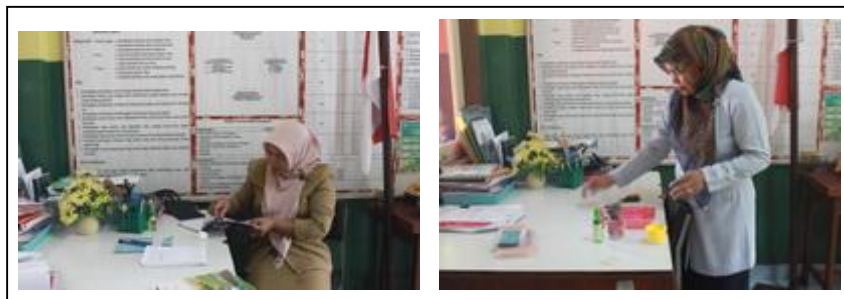
“untuk perencanaan pembelajaran, guru bersama-sama membuat perencanaan program tahunan, kemudian program kegiatan semester, setelah itu dikembangkan lagi dalam rencana kegiatan mingguan, setelah itu baru dibuat RKH untuk jangka waktu satu semester. Kegiatan harian, pagi sebelum anak-anak masuk kelas

guru menyiapkan alat, bahan, dan media untuk belajar anak mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir/ penutup. Untuk kegiatan harian, guru memunculkan ide-ide kreatif sendiri untuk mengembangkan RKH yang telah dibuat dengan memberikan permainan-permainan dan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak.”(CW-2-01)

“dalam kegiatan sehari-hari, guru mengembangkan kegiatan pembelajaran dalam RKH dengan memberikan permainan-permainan yang membangkitkan semangat anak dengan permainan yang melibatkan aktivitas fisik tapi juga mengandung nilai pembelajaran untuk anak, jadi anak tetap senang dan gembira saat belajar”(CW-2-03)

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data tentang perencanaan pembelajaran TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK negeri 1 Sleman dimulai dengan pembuatan program tahunan yang merupakan penjabaran dari kurikulum Dinas Pendidikan Nasional. Program tahunan dikembangkan menjadi program kegiatan semester dan program kegiatan mingguan kemudian menjadi rencana kegiatan harian (RKH).

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil dokumentasi tentang perencanaan pembelajaran Tk kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman sebagai berikut:



Gambar 4. Persiapan Pembelajaran *Edutainment* (CD-2-01)

Berdasarkan hasil dokumentasi diperoleh data tentang perencanaan pembelajaran Tk kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dilakukan dengan mempersiapkan materi pembelajaran sesuai dengan tema yang tercantum dalam RKH, mempersiapkan alat, bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dan dokumentasi tentang perencanaan pembelajaran TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dilakukan dengan pembuatan program tahunan yang mengacu pada kurikulum dari Dinas Pendidikan Nasional. Program tahunan dijabarkan menjadi program semester dan program mingguan yang selanjutnya digunakan sebagai acuan penyusunan rencana kegiatan harian (RKH). Persiapan pembelajaran sehari-hari dilakukan dengan mempersiapkan alat, bahan, dan media sesuai dengan materi pembelajaran yang telah disusun dalam RKH. Persiapan dilakukan di pagi hari sebelum anak-anak datang.

b. Pelaksanaan pembelajaran

Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran *edutainment* TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman sebagai berikut:

“...untuk pelaksanaan pembelajaran kita menggunakan berbagai strategi dan metode untuk menyampaikan materi. Dengan demonstrasi, bercakap-cakap antara guru dan anak atau anak dengan anak, eksperimen, praktek langsung, bercerita, mendengarkan cerita, bernain peran, yang penting sesuai dengan materi yang mau diberikan kita gunakan.”(CW-2-01)

“...pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir dengan memberikan

kegiatan-kegiatan yang menyenangkan pada anak, menantang anak untuk mencari tahu dengan kegiatan bercakap-cakap, cerita, demonstrasi, eksperimen, bermain drama, permainan-permainan fisik lainnya”(CW-02-02)

“setiap hari jumat, kalau tidak hujan kita selalu mengajak anak-anak jalan-jalan ke sekitar lingkungan sekolah. Kadang kita berhenti di suatu tempat seperti lapangan atau tempat yang cukup dan aman untuk anak-anak bermain dan mengeksplor lingkungan yang ditemui”(CW-2-03)

Berdasarkan hasil wawancara tentang pelaksanaan pembelajaran *edutainment* TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dilakukan dengan pemberian materi pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan dengan metode-metode pembelajaran yang bervariasi seperti metode demonstrasi, eksperimen, bermain peran, percakapan, dan lain sebagainya. Kegiatan dimulai dari kegiatan awal, dilanjutkan dengan kegiatan inti, istirahat dan diakhiri dengan kegiatan akhir.

Hasil wawancara tersebut diperkuat dengan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman sebagai berikut:

“guru mengajak anak untuk bermain “rumpun”, anak-anak diminta berdiri kemudian membentuk lingkaran dan berjalan memutar sambil bernyanyi “Ibu kita kartini” ketika guru berkata 2 rumpun maka anak mencari pasangan 2 orang, jika kata yang diucapkan guru 3 maka anak berpasangan 3. Saat anak berpasangan 2 guru meminta anak memegang hidung, tangan, lutut pasangannya secara bergantian. Selesai permainan fisik guru mengajak anak mengangkat tangan keatas, tarik nafas, dan membuang nafas perlahan untuk pendinginan.”(CL-4-02)

“Masuk ke kegiatan inti guru menjelaskan pada anak-anak dengan media peta Indonesia untuk menunjukkan pulau-pulau yang ada di Negara Indonesia, guru melakukan percakapan dan tanya jawab dengan anak-anak tentang nama-nama pulau yang ditunjukkan pada

peta setelah itu guru menjelaskan kegiatan pertama yaitu menempelkan kata yang mempunyai suku kata awal yang sama seperti Sulawesi dengan Sumatera. Untuk kegiatan ke dua yaitu mencocokkan dan menirukan tulisan huruf dan angka yang terdapat pada APE yang berbentuk mozaik yang terbuat dari bahan mika. Kegiatan ke tiga yaitu di area balok menyusun balok-balok dimana pada badan balok terdapat gambar-gambar pola, anak-anak bebas membentuk pola yang ada di badan balok”(CL-4-04)

“guru terlebih dahulu menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan di 3 area yang disediakan. Guru membuka penjelasan dengan menggunakan cerita tentang benda-benda langit antara lain matahari, bulan, dan bintang. Memasuki penjelasan yang pertama yaitu area matematika anak diminta melingkari gambar bintang-bintang yang berkelompok dengan jumlah ganjil dan genap anak-anak diminta melingkari kelompok bintang yang jumlahnya ganjil. Setelah itu area yang kedua adalah area balok anak-anak akan membuat mozaik gambar bintang dengan menempelkan potongan-potongan kertas berbentuk segitiga. Area yang terakhir dijelaskan adalah area IPA di area IPA anak-anak akan mengelompokkan miniset berdasarkan warnanya. Setelah selesai menjelaskan guru mengkondisikan anak untuk berdoa sebelum berkegiatan. kemudian anak-anak berdoa dengan tertib memakai sandal dan duduk di tempat duduk dan mulai mengerjakan tugas mana dulu yang ingin diselesaikan” (CL-4-05)

“Anak-anak bermain di luar kelas bersama dengan teman-teman kelas lain tanpa membedakan. Bel tanda masuk berdering anak-anak mengantri untuk cuci tangan kemudian masuk kelas mengambil minum dan snack dengan tertib kemudian duduk di tempat masing-masing berdoa sebelum makan dan makan bersama. Setelah selesai makan anak-anak bersama-sama berdoa setelah makan dan merapikan kembali meja masing-masing”(CL-4-05)

“...Guru memperagakan bertepuk tangan kemudian menepuk paha dan kembali bertepuk tangan sehingga membentuk suatu irama. Anak-anak menirukan dengan senang dan terkadang menambah irama dengan menghentakkan kaki. Guru :”nah sekarang kita coba sambil bernyanyi ya, kita sambil bernyanyi lagu Garuda Pancasila, jadi kita mengiringi lagu Garuda Pancasila dengan musik tangan. Yuk kita coba 1,2,3!” Anak-anak bertepuk tangan, menepuk paha, dan menghentakkan kaki sambil bernyanyi Garuda Pancasila dengan penuh semangat. .”(CL-4-02)

“ . . .setelah selesai guru melakukan recalling mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan kemudian guru mempersilahkan anak-anak untuk menata kursi diletakkan di atas meja dan kembali kedepan untuk berbaris dan berdoa. . .”(CL-4-04)

Berdasarkan hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran *edutainment* TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dilakukan melalui pembelajaran yang menyenangkan dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang bervariasi seperti metode bermain, demonstrasi, percakapan, dan lain sebagainya. Pembelajaran dimulai dari kegiatan awal dengan kegiatan fisik melalui permainan-permainan yang menyenangkan dan membuat anak saling berinteraksi satu sama lain. Dilanjutkan kegiatan inti dan kegiatan akhir. Dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir dilakukan dengan kegiatan yang menyenangkan dan melibatkan seluruh aspek perkembangan anak.

Data wawancara dan observasi tersebut diperkuat dengan data dokumentasi pembelajaran berkonsep *edutainment* TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman sebagai berikut:



Gambar 5. Pelaksanaan Pembelajaran *Edutainment*

Berdasarkan data dokumentasi tentang pelaksanaan pembelajaran berkonsep *edutainment* taman kanak-kanak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dilakukan melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan. Anak terlihat antusias dan gembira mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan data wawancara, observasi, dan dokumentasi tentang pelaksanaan pembelajaran berkonsep *edutainment* TK kelompok B usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dimulai dengan kegiatan awal yaitu dengan kegiatan fisik yang dikemas dalam permainan-permainan yang menyenangkan dan menantang anak, melibatkan seluruh aspek yang dimiliki anak, dan membuat anak saling berinteraksi dan berkomunikasi baik dengan teman-temannya maupun dengan guru. Kegiatan inti dilakukan melalui permainan-permainan yang menantang. Sebelum guru memberikan tugas pada anak-anak guru selalu memberikan pengantar tentang kegiatan atau tugas yang akan dilakukan anak. Guru mengulas tema kegiatan melalui cerita dan bercakap-cakap langsung dengan anak-anak. Setelah semua anak paham dan mengerti tentang tema yang dibahas guru memberikan kegiatan sesuai yang tercantum dalam RKH dengan beberapa kegiatan yang dikembangkan oleh guru, satu persatu kegiatan dijelaskan dan didiskusikan dengan anak-anak. Setelah anak-anak paham tentang kegiatan yang akan dilakukan anak-anak duduk dengan rapi dan berdoa sebelum belajar kemudian anak-anak menuju area mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu sesuai keinginan mereka.

Proses pembelajaran setiap hari dalam kegiatan inti diusahakan hanya menggunakan satu LKA saja meskipun RKH dalam satu hari terdapat dua atau tiga kegiatan yang menggunakan LKA. Proses pembelajaran bersifat terpadu, sehingga dalam satu kegiatan dapat mengembangkan aspek-aspek yang dimiliki anak. Guru menggunakan berbagai strategi dan metode dalam menyampaikan materi pembelajaran. Untuk menyampaikan materi pembelajaran guru memadukan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

Lingkungan yang nyaman dalam proses pembelajaran diciptakan dengan memberikan pembiasaan-pembiasaan pada anak untuk selalu bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan, selalu menjaga kebersihan dan kerapian. Sehingga kelas tetap bersih, rapi, aman, dan nyaman. Selain itu guru juga menciptakan lingkungan yang aman pada anak dengan memberikan kegiatan-kegiatan yang menggembirakan, ketika anak-anak merasa gembira maka anak juga merasa aman dan nyaman mengikuti kegiatan belajar.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan melibatkan semua panca indera. Kegiatan yang dilakukan anak-anak selalu melibatkan pendengaran, pengelihan, kemampuan berbicara anak, fisik motorik anak baik motorik halus maupun motorik kasar. Materi bersifat eksplorasi dan menantang otak kanan dan kiri, guru memberikan materi pembelajaran dengan berbagai metode sehingga anak lebih tertantang untuk mempelajari berbagai hal.

Kegiatan penutup tidak selalu sesuai dengan RKH yang telah dibuat, karena pelaksanaan kegiatan penutup disesuaikan dengan kondisi anak,

situasi, dan sisa waktu. Kegiatan penutup biasanya guru mengajak anak untuk bermain drama, bernyanyi bersama, bercerita yang mengandung nasehat, dan mengulas kegiatan yang telah dilakukan hari itu.

Pelaksanaan pembelajaran dengan konsep *edutainment* guru berupaya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, nyaman, gembira, eksploratif, dan sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki anak, dalam proses pembelajaran guru selalu melibatkan anak untuk bercakap-cakap, menjawab pertanyaan, memecahkan masalah, berdiskusi, dan bertukar pengalaman melalui cerita-cerita pagi yang selalu dilakukan di kegiatan awal.

Pembelajaran berkonsep *edutainment* TK Negeri 1 Sleman diterapkan melalui model pembelajaran area. Pada setiap kegiatan anak diberi kesempatan memilih area mana dulu yang akan dilakukan. Model pembelajaran area terlihat dari penataan lingkungan belajar di kelas dimana setiap bahan, media, dan APE ditata sesuai peletakan rak-rak area masing-masing.

Pelaksanaan pembelajaran *edutainment* menjadikan anak sebagai pusat pembelajaran. Materi pembelajaran merupakan olahan dari pengalaman-pengalaman yang dialami langsung oleh anak. Hal ini terlihat pada proses pembelajaran, guru selalu membuka kegiatan dengan cerita pagi kemudian mengaitkan cerita-cerita anak dengan materi yang akan dipelajari. Anak melakukan sendiri, mengamati dan menarik kesimpulan sendiri dari kegiatan-kegiatan yang dilakukan. Kegiatan pembelajaran dilakukan secara klasikal, berkelompok, dan individu. Dalam pembelajaran guru selalu memacu dan memotivasi anak untuk dapat bersosialisasi dengan teman-temannya seperti

bekerja sama, saling tolong menolong, berkompetisi, saling menghargai dan menghormati.

Kegiatan pembelajaran *edutainment* dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir guru memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengeksplorasi, memanfaatkan, dan menggunakan semua fasilitas yang disediakan di sekolah baik yang ada di dalam kelas maupun yang di luar kelas. Guru selalu memberikan motivasi pada anak untuk terus mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari, guru memberikan *reward* pada anak-anak yang berhasil melakukan sesuatu, dan menyelesaikan tugas dengan baik. Guru juga memberikan penghargaan pada semua anak-anak bahwa pada hari ini semua anak-anak hebat.

Lingkungan yang nyaman dalam proses pembelajaran diciptakan dengan memberikan pembiasaan-pembiasaan pada anak untuk selalu bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan, selalu menjaga kebersihan dan kerapian. Sehingga kelas tetap bersih, rapi, aman, dan nyaman. Selain itu guru juga menciptakan lingkungan yang aman pada anak dengan memberikan kegiatan-kegiatan yang menggembirakan, ketika anak-anak merasa gembira maka anak juga merasa aman dan nyaman mengikuti kegiatan belajar. Guru selalu tersenyum dan ramah terhadap semua anak-anak. Guru memberikan pujian, dan nasehat dengan cara yang halus.

3. Faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran di TK kelompok B usia 5-6 tahun TK Negeri 1 Sleman

Penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman memiliki beberapa faktor penghambat dan faktor pendukung. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh data tentang faktor penghambat dan faktor pendukung dalam penerapan konsep *edutainment* sebagai berikut:

“Kendalanya ya guru-gurunya dituntut untuk kreatif mungkin memodifikasi materi-materi pembelajaran itu menjadi kemasan permainan yang menyenangkan, menantang otak, tapi juga kondisinya tetap kondusif, kendala lainnya dari wali murid yang kadang menuntut agar anak-anaknya cepat bisa membaca, menulis, dan materi-materi yang seharusnya diberikan di SD”(CW-2-05)

“Faktor pendukungnya banyak ya kalau dari segi fasilitas yang ada di TK Negeri ini kan bisa dilihat sangat lengkap ruang kelasnya luas jadi bisa leluasa untuk anak-anak bermain, media pembelajaran, alat dan bahan pembelajaran juga bisa dibilang lengkap sudah ada komputer, radio, piano dan lain sebagainya di setiap kelas”(CW-2-05)

“Sekolah TK Negeri 1 Sleman ini selalu mendapat berbagai bantuan pembelajaran dari pemerintah, jadi fasilitas yang kita punya sangat lengkap dari media pembelajaran, alat dan bahan juga lengkap. Guru-guru di sini juga guru-guru yang berprestasi. Kepala sekolah kita itu berpredikat kepala TK terbaik tingkat nasional, gurunya juga sudah ada yang berpredikat guru berprestasi. Jadi dari SDMnya kita juga sangat memadai.”(CW-2-06)

Berdasarkan hasil wawancara tentang faktor penghambat dan faktor pendukung dalam penerapan konsep *edutainment* di taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun TK Negeri 1 Sleman bahwa faktor penghambat muncul dari perbedaan tingkat kreatifitas yang dimiliki masing-masing guru, adanya sebagian orang tua salah persepsi dan menganggap *edutainment* hanya

kegiatan bermain. Sebagian dari mereka merasa tak sabar ingin anaknya cepat dapat membaca, berhitung, menghafal, dan mencapai beberapa target akademik lainnya. Faktor pendukungnya yaitu fasilitas yang dimiliki TK Negeri 1 Sleman lengkap dan memadai untuk melaksanakan pembelajaran berkonsep *edutainment*

Data wawancara tersebut diperkuat dengan dengan data dokumentasi tentang faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman sebagai berikut:



Gamabr 6. Kondisi dan Fasilitas Pembelajaran

Berdasarkan data dokumentasi tentang faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK negeri 1 sleman yang pertama yaitu faktor pendukung gairah, antusias, dan keceriaan anak dalam mengikuti segala aktivitas pembelajaran, tersedianya alat permainan edukatif, lingkungan sekitar serta bahan-bahan limbah yang tidak terpakai dapat dengan mudah ditemukan dan dimanfaatkan untuk mendesain kegiatan *edutainment*.

Berdasarkan data wawancara, dan dokumentasi tentang faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman sebagai berikut:

a. Faktor penghambat

- 1) Perbedaan tingkat kreatifitas yang dimiliki masing-masing guru,
- 2) Adanya sebagian orang tua salah persepsi dan menganggap *edutainment* hanya kegiatan bermain. Sebagian dari mereka merasa tak sabar ingin anaknya cepat dapat membaca, berhitung, menghafal, dan mencapai beberapa target akademik lainnya.

b. Faktor pendukung

- 1) gairah, antusias, dan keceriaan anak dalam mengikuti segala aktivitas pembelajaran.
- 2) tersedianya alat permainan edukatif dan fasilitas yang lengkap.

- 3) lingkungan sekitar serta bahan-bahan limbah yang tidak terpakai dapat dengan mudah ditemukan dan dimanfaatkan untuk mendesain kegiatan *edutainment*.

B. PEMBAHASAN PENELITIAN

1. Penerapan Konsep Edutainment dalam proses pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman

Proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Data di lapangan menunjukkan proses pembelajaran di taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dilakukan melalui pembelajaran yang menyenangkan dan menghibur dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk permainan-permainan dan hiburan sehingga anak tidak merasa sedang belajar melainkan sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan. Hal ini sesuai dengan teori *edutainment as a form of entertainment that is designed to be educational*. *Edutainment* didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang didesain dengan memadukan antara muatan pendidikan dan hiburan secara harmonis sehingga aktivitas pembelajaran yang berlangsung menyenangkan (Hamruni, 2009: 50).

a. Perencanaan Pembelajaran

Proses pembelajaran dimulai dari kegiatan perencanaan pembelajaran. Data di lapangan menunjukkan proses pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dimulai dengan kegiatan perencanaan pembelajaran yang dilakukan dengan penyusunan program tahunan yang mengacu pada kurikulum dari Dinas Pendidikan Nasional. Program tahunan selanjutnya dijabarkan menjadi program semester, rencana kegiatan mingguan, dan rencana kegiatan harian. Rencana kegiatan harian dibuat sesuai dengan ketentuan yang tertera dalam kurikulum dari Dinas Pendidikan Nasional. Perencanaan kegiatan harian hanya terfokus pada materi pembelajaran yang akan diberikan yang

mencakup tema, indikator, gambaran umum kegiatan, alat dan sumber belajar, serta format penilaian hasil belajar. Hal ini kurang sesuai dengan perencanaan pembelajaran berkonsep *edutainment* menurut Khanifatul (2013: 22-30) bahwa perencanaan pembelajaran *edutainment* mencakup pengelolaan guru, pengelolaan lingkungan kelas, dan pengelolaan waktu.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dimulai dengan kegiatan awal. Kegiatan awal pembelajaran diisi dengan kegiatan apersepsi yaitu kegiatan membangun pengetahuan anak tentang materi pembelajaran yang akan dipelajari melalui penggalan pengalaman-pengalaman anak yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kegiatan awal selanjutnya dilakukan dengan kegiatan fisik yang dilakukan melalui permainan-permainan fisik seperti permainan bintang beralih, bola panas, tikus kucing dan lain sebagainya. Permainan-permainan tersebut memberikan pembelajaran yang terpadu yaitu mengembangkan aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Hal ini sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran *edutainment* menurut suyadi (2010: 231) yaitu pembelajaran *edutainment* dilakukan dengan kegiatan apersepsi di awal kegiatan pembelajaran, menjadikan aktifitas fisik sebagai bagian dari proses belajar yang melibatkan mental dan tindakan sekaligus, dan Isi dan rancangan pembelajaran bisa mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajar.

Kegiatan pembelajaran yang diawali dengan kegiatan awal, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti. Kegiatan inti dalam pembelajaran taman kanak-

kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dilakukan dengan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan. Fakta ini terlihat pada pembelajaran pengenalan benda terapung tenggelam. Anak-anak melakukan sendiri eksperimen memasukkan berbagai benda yang dicari oleh anak ke dalam air yang telah disediakan. Anak mengamati langsung benda apa saja yang terapung dan benda apa saja yang tenggelam. Fakta lainnya dalam pengenalan bilangan dan lambing bilangan dilakukan dengan permainan ular tangga, anak memainkan permainan ular tangga secara berkelompok dan dengan membuat kesepakatan permainan sendiri. Kegiatan permainan-permainan tersebut membuat anak tidak merasa sedang belajar tapi sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan, namun tetap mendapatkan materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pelaksanaan *edutainment* menurut Suyadi (2010: 231) yaitu *edutainment* dilaksanakan dengan Melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran baik yang terdapat dalam otak kanan dan kiri, Menantang otak untuk mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari sebanyak mungkin, Pembelajaran hendaknya bersifat sosial (membuat jalinan kerjasama diantara anak).

Pelaksanaan pembelajaran di taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman diakhiri dengan kegiatan akhir. Kegiatan akhir atau penutup tidak selalu sesuai dengan RKH yang telah dibuat, karena pelaksanaan kegiatan penutup disesuaikan dengan kondisi anak, situasi, dan sisa waktu. Kegiatan penutup biasanya guru mengajak anak untuk bermain drama, bernyanyi bersama, bercerita yang mengandung nasehat, dan mengulas kegiatan yang telah dilakukan hari itu. Hal ini sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran *edutainment* menurut

Suyadi (2010: 231) kegiatan akhir pada pembelajaran *edutainment* diakhiri dengan kegiatan *recalling*.

Lingkungan pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman diciptakan dengan memberikan pembiasaan-pembiasaan pada anak untuk selalu bertanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan, selalu menjaga kebersihan dan kerapian. Sehingga kelas tetap bersih, rapi, aman, dan nyaman. Selain itu guru juga menciptakan lingkungan yang aman pada anak dengan memberikan kegiatan-kegiatan yang menggembirakan, ketika anak-anak merasa gembira maka anak juga merasa aman dan nyaman mengikuti kegiatan belajar. Guru selalu tersenyum dan ramah terhadap semua anak-anak. Guru memberikan pujian, dan nasehat dengan cara yang halus. Hal ini sesuai dengan teori pelaksanaan pembelajaran *edutainment* menurut Suyadi (2010: 231) bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran perlu diciptakan lingkungan yang aman dan nyaman untuk anak. Lingkungan yang aman dan nyaman bagi anak adalah lingkungan yang membentuk jalinan keakraban antara guru dengan anak dan anak dengan anak yang lain. Keakraban dapat terjalin dengan mengadakan komunikasi yang ramah dalam suasana belajar dengan menggunakan ucapan dan perilaku yang halus dan lembut. Memperlakukan siswa dengan penuh kasih sayang, dan suasana keakraban tersebut dapat terjadi pula dengan adanya perasaan gembira yang ditimbulkan dari humor, gurau dan canda. Lingkungan yang aman dan nyaman merupakan lingkungan yang bersih, dengan benda-benda yang tidak membahayakan untuk anak.

Perencanaan pembelajaran dengan konsep *edutainment* dalam pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman kurang sesuai dengan perencanaan pembelajaran *edutainment* yang tertera dalam teori pembelajaran *edutainment* dari Khanifatul (2013) yang mencakup pengelolaan guru, pengelolaan lingkungan, dan pengelolaan waktu. Ketiga pengelolaan tersebut tidak sepenuhnya dilakukan dalam perencanaan pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman, meskipun begitu pembelajaran yang dilaksanakan di taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman tetap menunjukkan pembelajaran *edutainment*.

Pelaksanaan pembelajarannya guru-guru kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman memaksimalkan ide-ide dan kreatifitas yang dimiliki. Guru memanfaatkan berbagai fasilitas yang tersedia di lingkungan sekolah untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak. Guru taman kanak-kanak memberikan pembelajaran dengan sepenuh hati, tidak selalu terpaku dengan RKH yang telah dibuat, tetapi memberikan pembelajaran yang fleksibel, santai, dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan teori *teaching is an art* dari Amanda (2007) yaitu mengajar itu seni. Bahan yang sama, gaya berbeda dan penampilan instruktur yang berbeda akan memberikan hasil yang berbeda. Sebagaimana seorang penyanyi, yang penting adalah "*the singer*" dan bukannya "*the song*", Lagu yang sama akan berbeda jika dibawakan oleh penyanyi yang berbeda. Guru tak hanya sekedar pandai, tetapi harus bisa menjadi *entertainer* sejati, yang membawakan materi pelajaran layaknya seorang seniman menjual karya seninya. Seorang *entertainer* juga harus memperhatikan penampilan, karena

saat di depan kelas, semua mata akan memandangi gerak guru. Jadi, walaupun perencanaan pembelajaran *edutainment* di taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman kurang sesuai dengan perencanaan *edutainment* yang semestinya dalam teori dari Khanifatul tetapi pembelajaran yang diberikan tetap *edutainment*.

2. Faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman

Faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman sebagai berikut:

a. Faktor penghambat

- 1) Perbedaan tingkat kreatifitas yang dimiliki masing-masing guru,
- 2) Adanya sebagian orang tua salah persepsi dan menganggap *edutainment* hanya kegiatan bermain. Sebagian dari mereka merasa tak sabar ingin anaknya cepat dapat membaca, berhitung, menghafal, dan mencapai beberapa target akademik lainnya.

b. Faktor pendukung

- 1) gairah, antusias, dan keceriaan anak dalam mengikuti segala aktivitas pembelajaran.
- 2) Kreatifitas guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran.
- 3) tersedianya alat permainan edukatif dan fasilitas yang lengkap.

- 4) lingkungan sekitar serta bahan-bahan limbah yang tidak terpakai dapat dengan mudah ditemukan dan dimanfaatkan untuk mendesain kegiatan *edutainment*

Faktor pendukung pembelajaran *edutainment* yang berkaitan dengan karakteristik anak usia ini yang antusias, ceria, dan bergairah dalam mengikuti kegiatan-kegiatan pembelajaran sesuai dengan karakteristik anak TK menurut Freud (dalam Muhammad Fadlillah, 2012: 56) bahwa anak TK itu aktif, energik, bergairah untuk belajar, dan eksploratif. Faktor pendukung yang mengenai kreatifitas guru mengembangkan kegiatan dalam menyampaikan materi pembelajaran berkaitan dengan pendapat bahwa mengajar adalah suatu seni seperti yang dikatakan oleh Wina (2008) bahwa “Mengajar sebagai suatu seni (*teaching is an art*) yang mengutamakan *performance*/penampilan guru secara khas dan unik yang berasal dari sifat - sifat khas guru dan perasaan serta nalurinya”.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penerapan konsep *edutainment* dalam proses pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dilakukan melalui tahap perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman dilakukan dengan penyusunan program tahunan yang mengacu pada kurikulum dari Dinas Pendidikan Nasional. Program tahunan kemudian dijabarkan menjadi program semester, program mingguan, dan rencana kegiatan harian (RKH). Rencana kegiatan harian memfokuskan pada tema, indikator, gambaran umum kegiatan yang akan dilakukan, format penilaian, dan alat serta sumber belajar.

Perencanaan pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman kurang sesuai dengan perencanaan pembelajaran *edutainment* menurut Khanifatul (2013) yaitu perencanaan yang meliputi pengelolaan guru, pengelolaan lingkungan, dan pengelolaan waktu. Meskipun perencanaan pembelajaran kurang sesuai dengan teori perencanaan *edutainment*, pelaksanaan pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman tetap berkonsep *edutainment* yaitu dengan memberikan materi pembelajaran melalui permainan-permainan yang menyenangkan.

Pelaksanaan pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK negeri 1 Sleman dilakukan melalui tiga tahap kegiatan yaitu kegiatan awal yang diisi dengan kegiatan apersepsi dan kegiatan fisik melalui permainan-

permainan yang melibatkan seluruh aspek perkembangan anak. Tahap kedua yaitu kegiatan inti, kegiatan inti dilakukan dengan pembelajaran yang dikemas dengan berbagai metode pembelajaran seperti metode demonstrasi, eksperimen, bermain peran, dan lain sebagainya dengan tujuan memberikan pembelajaran yang menyenangkan, membuat anak merasa tidak sedang belajar tetapi sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan. Tahap yang terakhir yaitu tahap kegiatan akhir, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan tidak selalu sesuai dengan RKH yang telah dibuat. Pada tahap kegiatan akhir kegiatannya disesuaikan dengan situasi, kondisi anak, dan waktu yang tersisa. Kegiatan akhir diisi dengan kegiatan *recalling* yaitu mengulas kembali kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dan memberikan nasehat serta motivasi-motivasi pada anak.

Guru-guru di taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman mengembangkan kreatifitasnya untuk memberikan pembelajaran yang menyenangkan untuk anak. Guru-guru mengembangkan permainan, strategi, media, dan alat pembelajaran dengan memaksimalkan segala fasilitas yang tersedia di lingkungan sekitarnya. Guru-guru melaksanakan pembelajaran dengan sepenuh hati, memberikan pembelajaran yang fleksibel, santai, dan menyenangkan sehingga terwujud pembelajaran yang *edutainment*.

Faktor penghambat dan faktor pendukung penerapan konsep *edutainment* dalam pembelajaran taman kanak-kanak kelompok usia 5-6 tahun di TK Negeri 1 Sleman sebagai berikut yang pertama faktor penghambat 1) perbedaan tingkat kreatifitas yang dimiliki masing-masing guru, 2) Adanya sebagian orang tua salah

persepsi dan menganggap *edutainment* hanya kegiatan bermain. Sebagian dari mereka merasa tak sabar ingin anaknya cepat dapat membaca, berhitung, menghafal, dan mencapai beberapa target akademik lainnya. Faktor pendukung yaitu 1) gairah, antusias, dan keceriaan anak dalam mengikuti segala aktivitas pembelajaran, 2) kreatifitas guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran, 3)tersedianya alat permainan edukatif dan fasilitas yang lengkap.

B. Implikasi

Pembelajaran berkonsep *edutainment* dapat diterapkan di TK lain dengan cara melaksanakan delapan komponen perenapan *edutainment* sebagai berikut:

1. Menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan aman,
2. Materi pembelajaran yang diberikan relevan dan mudah dipahami oleh anak.
3. Melibatkan secara sadar semua indera dan juga pikiran baik yang terdapat dalam otak kanan dan kiri.
4. Menantang otak untuk dapat berpikir jauh ke depan dan mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari sebanyak mungkin.
5. Melakukan *apersepsi* sebelum kegiatan belajar dan *recalling* setelah pembelajaran.
6. Pembelajaran hendaknya bersifat sosial (membuat jalinan kerjasama diantara anak)
7. Menjadikan aktifitas fisik sebagai bagian dari proses belajar yang melibatkan mental dan tindakan sekaligus

8. Isi dan rancangan pembelajaran hendaknya bisa mengakomodir ragam kecerdasan yang dimiliki pembelajar.

C. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan kesimpulan penelitian penerapan konsep *edutainment* kelompok B di TK Negeri 1 Sleman, sebagai bentuk rekomendasi maka peneliti menyarankan kepada pihak-pihak terkait dalam penerapan konsep *edutainment* sebagai berikut:

1. Bagi pendidik agar lebih memaksimalkan penerapan konsep *edutainment* dengan menerapkan perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan teori perencanaan *edutainment*.
2. Bagi orang tua agar lebih mengutamakan kemampuan, perkembangan, dan kebutuhan anak dalam mendapatkan pelayanan pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda Putri Witdarmono. (2007). Seni Mengajar. *Kompas*, (24 Nopember 2007). Hlm.7.
- Dahar, Ratna Wilis. (2006). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga
- Dave Meier. (2002). *The Accelerated Learning Handbook*. (Alih bahasa: Rahmani Astuti). Bandung: Kaifa
- Dimiyati dan Mudjiono. (2002) *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Dwi Siswoyo, dkk. (2008). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hamruni. (2009). *Edutainment dalam Pendidikan Islam dan Teori-teori Pembelajaran Quantum*. Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga.
- Hamzah Buno. (2005). *Model Pembelajaran Menciptakan Pendidikan Proses Belajar-Mengajar Yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Khanifatul. (2013). *Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Khoirul, Umam. (2012). *Tingkat Belajar Edgar Dale*. Diakses dari <http://www.umamuka.blogspot.com> pada tanggal 25 Juli 2013, Jam 21.15 WIB.
- Lexy J. Moleong. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif (edisi revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masitoh. Dkk.(2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Miles, M.B., dan Huberman, A.M.. (2009). *Analisis Data Kualitatif* (alih bahasa: Tjetjep Rohendi Rohidi). Jakarta: UI-Press.
- Moh. Sholeh Hamid. (2011). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva press
- Muh. Ali. (1985). *Strategi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muh. Fadlillah. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

- Naution. (2005). *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rita Mariyana, dkk.(2010). *Pengelolaan Lingkungan Belajar*. Jakarta: Kencana
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutrisno. (2005). *Revolusi Pendidikan di Indonesia : Membedah Metode dan Teknik Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz
- Sutrisno Hadi. (2001). *Metodologi Research, Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini)*. Yogyakarta: P.T. Pustaka Insan Madani.
- Wina, Sanjaya. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana

KISI-KISI PENELITIAN
PENERAPAN KONSEP EDUTAINMENT DALAM PROSES
PEMBELAJARAN KELOMPOK B DI TK NEGERI 1 SLEMAN

No	Komponen	Kisi-kisi	Sumber data	Metode pengumpulan data
1.	Sejarah lembaga	Tahun berdiri	Kepala sekolah	Wawancara
2.	Identitas lembaga	a. Visi-misi b. Tujuan	TK Negeri 1 Sleman	Dokumentasi
3.	Fasilitas lembaga	a. Sarana prasarana umum b. Sarana prasarana kelas	TK Negeri 1 Sleman.	Dokumentasi, observasi
4.	pembelajaran	a. Perencanaan b. Pelaksanaan pembelajaran, Penerapan konsep <i>edutainment</i>	Kepala sekolah, guru, anak TK Negeri 1 Sleman	Wawancara, observasi, dokumentasi
6.	Faktor penghambat dan pendukung dalam pembelajaran <i>edutainment</i>	a. Faktor penghambat b. Faktor pendukung	Guru	Wawancara Dokumentasi

Pedoman Dokumentasi Fasilitas TK Negeri 1 Sleman

Hari/ Tanggal:

Waktu:

Tempat :

Sumber:

No	Objek	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak	
1.	Kelas			
2.	Kantor kepala TK			
3.	Kantor guru			
4.	Kantor TU			
5.	Kamar mandi			
6.	Tempat cuci tangan			
7.	Perpustakaan siswa			
8.	Perpustakaan guru			
9.	UKS			
10.	APE in door			
11.	APE out door			
12.	Dapur			
13.	Tempat parkir guru			
14.	Papan pengumuman			
15.	Gudang			
16.	Lobi gedung			
17.	Halaman bermain			
18.	Taman sekolah			
19.	Mushola			

**Pedoman Dokumentasi
Kegiatan Pembelajaran Kelompok B
TK Negeri 1 Sleman**

Hari/ Tanggal:

Waktu:

Tempat :

Sumber:

No	Komponen Dokumentasi	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak	
1.	Kurikulum			
2.	Silabus			
3.	RKH (Rencana Kegiatan Harian)			
4.	persiapan pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i>			
5.	Kegiatan belajar mengajar berkonsep <i>edutainment</i> a. Kegiatan awal b. Kegiatan inti c. istirahat d. Kegiatan akhir			
6.	Evaluasi pembelajaran			

Pedoman Wawancara
Proses Pembelajaran dengan Konsep *Edutainment*
di TK Negeri 1 Sleman

Hari/ Tanggal:

Waktu:

Tempat :

Sumber:

No	Pertanyaan	Deskripsi
A.	Latar belakang	
1.	konsep <i>edutainment</i> yang seperti apakah yang diterapkan?	
2.	Siapa yang pertama mamunculkan konsep <i>edutainment</i> di TK Negeri 1 Sleman?	
3.	Mengapa memilih menggunakan konsep <i>edutainment</i> dalam proses pembelajaran?	
4.	Sejak kapan konsep <i>edutainment</i> diterapkan di TK Negeri 1 Sleman?	
B.	Perencanaan	
1.	Bagaimana penerapan konsep <i>edutainment</i> pada perencanaan dan persiapan pembelajaran kelompok B?	
2.	Seperti apakah proses pembuatan perencanaan tahunan untuk pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	
3.	Bagaimana perencanaan pembelajaran bulanan dan mingguan dibuat?	
4.	Seperti apakah rencana kegiatan harian yang digunakan dalam pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	
C.	Pelaksanaan	
1.	Bagaimana menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman?	
2.	Bagaimana agar materi pembelajaran relevan dan mudah dipahami?	
3.	Seperti apakah pembelajaran yang melibatkan semua indera, otak kanan, dan otak kiri?	
4.	Bagaimana cara memacu anak untuk mengeksplorasi apa yang	

	sedang dipelajari sebanyak mungkin?	
5.	Seperti apa apersepsi sebelum kegiatan belajar dan recalling setelah pembelajaran yang dilakukan?	
6.	Seperti apa pembelajaran yang bersifat sosial?	
7.	Bagaimana cara menjadikan aktifitas fisik sebagai bagian dari proses belajar?	
8.	Pembelajaran yang seperti apakah yang dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotor sekaligus?	
9.	Strategi apa yg digunakan untuk dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki anak?	
D.	Evaluasi	
1.	Evaluasi belajar seperti apa yang digunakan dalam pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman?	
2.	Bagaimana cara mengevaluasi pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman?	
3.	Alat penilaian apa saja yang digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran?	
4.	Bagaimana pelaksanaan penilaian yang dilakukan dalam proses pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman?	
5.	Seperti apa hasil evaluasi yang diperoleh dari proses pembelajaran?	
6.	Tindak lanjut seperti apa yang dilakukan setelah memperoleh hasil evaluasi yang telah dilakukan?	
E.	Pelengkap	
1.	Bagaimana peran guru dalam pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	
2.	Sumber belajar dan media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	
3.	Faktor apa saja yang menjadi pendukung penerapan konsep <i>edutainment</i> dalam proses	

	pembelajaran?	
4.	Kendala atau hambatan apa saja yang dihadapi dalam menerapkan pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	

Lembar Ceklist Observasi
Pembelajaran dengan Konsep *Edutainment*
di TK Negeri 1 Sleman

Nama Guru : _____ **Waktu** : _____

Nama Observer : _____ **Jam** : _____

No	Komponen Pembelajaran	Keterangan		Deskripsi
		Ya	tidak	
1.	Lingkungan belajar nyaman, aman			
2.	Materi pembelajaran relevan			
3.	Kegiatan belajar melibatkan semua panca indera			
4.	Materi pembelajaran bersifat eksplorasi (menantang otak kanan dan otak kiri)			
5.	Terdapat apersepsi dan recalling			
6.	Pembelajaran bersifat sosial (terdapat interaksi/ kerjasama antar siswa)			
7.	Anak belajar dengan melibatkan kognitif, afektif dan psikomotor			
8.	Sesuai dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki anak			

Catatan wawancara

(CW-2-01)

Hari/tanggal : Rabu/10 April 2013

Waktu : 10.30-11.30

Tempat : Ruang kelas B4 TK Negeri 1 Sleman

Sumber : Ibu Sumilah (guru kelompok B4)

No.	Pertanyaan	Hasil wawancara	Refleksi
1.	konsep <i>edutainment</i> yang seperti apakah yang diterapkan?	<i>Edutainment</i> disini itu pembelajaran yang kita berikan pada anak disesuaikan dengan dunia anak, yaitu dunia bermain. Dalam kita memberikan suatu nilai atau materi pembelajaran kita lakukan dengan bermain. Dengan bermain peran, demonstrasi, dan lain-lain, sehingga anak merasa senang, gembira, tidak mudah bosan tapi tetap mendapat suatu pembelajaran.	Edutainment yang diterapkan adalah memberikan pembelajaran dengan bermain.
2.	Siapa yang pertama mamunculkan konsep <i>edutainment</i> di TK Negeri 1 Sleman?	Konsep <i>edutainment</i> muncul atas ide bersama dari guru-guru disini yang sepakat bahwa dunia anak adalah dunia bermain.	Edutainment muncul dari ide bersama guru-guru TK Negeri 1 Sleman
3.	Mengapa memilih menggunakan konsep <i>edutainment</i> dalam proses pembelajaran?	Dunia anak-anak itu dunia bermain tapi sebagai lembaga pendidikan negeri kita tidak bisa lepas dari aturan-aturan pemerintah tentang pendidikan anak usia dini yang telah menetapkan pencapaian-pencapaian aspek yang dimiliki anak-anak yaitu aspek kognitif, fisik motorik, bahasa, sosial emosional dan seni, sehingga kita pikir bagaimana tetap memberikan dunia anak dalam pembelajaran dan tetap tercapai pencapaian yang ditetapkan oleh dinas pendidikan, jadi kita memilih untuk memadukan antara bermain atau hiburan itu dengan pendidikan atau nilai pembelajaran yang diberikan.	a. Mengingat bahwa dunia anak adalah dunia bermain b. Tututan aturan pendidikan yang telah ditetapkan dari dinas pendidikan nasional
4.	Sejak kapan konsep <i>edutainment</i> diterapkan di TK Negeri 1 Sleman?	Secara pastinya tidak jelas mulai kapan diterapkan, yang jelas sejak dalam kurikulum pendidikan taman kanak-kanak disebutkan bahwa pembelajaran di taman kanak dilaksanakan dengan bermain sambil belajar kemudian muncullah pemikiran tentang bagaimana memberikan suatu pembelajaran dengan bermain dan anak-anak senang dan nyaman.	Edutainment diterapkan sejak muncul kurikulum dari dinas pendidikan nasional yang menyebutkan pendidikan taman kanak-kanak anak bermain sambil belajar.
5.	Bagaimana penerapan konsep <i>edutainment</i> pada perencanaan dan	untuk perencanaan pembelajaran, guru bersama-sama membuat perencanaan program tahunan, kemudian program kegiatan semester, setelah itu	a. Perencanaan pembelajaran tahunan, kegiatan semester, rencana ketiatan mingguan dan

	persiapan pembelajaran kelompok B?	dikembangkan lagi dalam rencana kegiatan mingguan, setelah itu baru dibuat RKH untuk jangka waktu satu semester. Kegiatan harian, pagi sebelum anak-anak masuk kelas guru menyiapkan alat, bahan, dan media untuk belajar anak mulai dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir/ penutup. Untuk kegiatan harian, guru memunculkan ide-ide kreatif sendiri untuk mengembangkan RKH yang telah dibuat dengan memberikan permainan-permainan dan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak. Untuk perencanaan <i>edutainment</i> nya kita mengimprofisasi dari RKH yang telah dibuat. Jadi pagi guru disini jam 7 harus sudah mempersiapkan alat, media, dan bahan pembelajaran. Saat mempersiapkan itu kita juga memunculkan ide-ide untuk permainan atau kegiatan-kegiatan yang akan diberikan pada anak, dengan mengembangkan RKH yang sudah dibuat.	rencana kegiatan harian dibuat secara bersama setiap awal tahun ajaran dan setiap semester b. Perencanaan <i>edutainment</i> merupakan improvisasi pengembangan RKH pada setiap pagi hari saat persiapan pembelajaran.
6.	Seperti apakah proses pembuatan perencanaan tahunan untuk pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	Perencanaan tahunan kita buat bersama-sama, Perencanaan tahunan disesuaikan dengan kurikulum TK dari dinas pendidikan nasional.	Perencanaan tahunan dibuat bersama disesuaikan dengan kurikulum dari dinas pendidikan nasional
7.	Bagaimana perencanaan pembelajaran bulanan dan mingguan dibuat?	Perencanaan bulanan itu kita buat menjadi program kegiatan semester brntuknya matriks yang mengacu dari program kegiatan tahunan. Setelah itu kegiatan mingguannya kita buat dengan webbing tema.	a. Perencanaan bulanan dibuat dalam kurun waktu 1 semester dan dalam bentuk matriks b. Perencanaan mingguan dibuat dalam bentuk webbing tema
8.	Seperti apakah rencana kegiatan harian yang digunakan dalam pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	RKH tetap pada acuan dari kurikulum yang ditetapkan dinas pendidikan nasional. <i>Edutainment</i> nya kita rencanakan saat persiapan pembelajaran di pagi hari sebelum anak-anak datang, atau terkadang sehari sebelumnya. Guru TK sekarang juga dituntut kerja sampai jam 2 siang, waktu itu kita memanfaatkan untuk mengerjakan administrasi dan merencanakan kegiatan hari berikutnya. “untuk pelaksanaan pembelajaran kita menggunakan berbagai strategi dan metode untuk menyampaikan materi. Dengan demonstrasi, bercakap-cakap antara guru dan anak atau anak dengan anak, eksperimen, praktek langsung, bercerita, mendengarkan cerita, bernain peran, yang penting sesuai dengan materi yang mau diberikan kita gunakan.”	a. RKH disusun berdasarkan kurikulum dari dinas pendidikan nasional b. Perencanaan <i>Edutainment</i> dilaksanakan pagi atau satu hari sebelum pembelajaran dimulai

Catatan wawancara

(CW-1-01)

Hari/tanggal : Kamis/11 April 2013

Waktu : 10.30-11.30

Tempat : Kantor kepala TK Negeri 1 Sleman

Sumber : Ibu Nunik Erwani (Kepala TK)

No.	Pertanyaan	Hasil wawancara	Refleksi
1.	Bagaimana sejarah berdirinya TK Negeri 1 Sleman?	dulunya TK Negeri 1 Sleman itu namanya TK Wijaya, kemudian berganti nama lagi beberapa kali sampai akhirnya menjadi TK Negeri ini. TK ini berdiri tahun 1957 tepatnya tanggal 17 januari. Dulu hanya memberikan pelayanan untuk taman kanak-kanak saja, tapi karena sekarang ini menjadi TK inti dari gugus 2 wilayah Depok Sleman itu diharuskan memberikan pelayanan untuk PAUD yang kelompok bermain (KB)	a. Nama pertama TK Wijaya b. Berdiri tanggal 17 januari 1957 c. Melayani tingkat pendidikan KB dan TK
2.	konsep <i>edutainment</i> yang seperti apakah yang diterapkan?	Edutainment di sini ya hanya menekankan pada intinya yaitu pembelajaran atau materi yang diberikan itu dengan bermain yang menyenangkan jadi anak itu tetap belajar tapi tetap di dunianya yaitu dunia bermain.	Menekankan pada pembelajaran sesuai dunia anak yaitu dunia bermain.
3.	Siapa yang pertama mamunculkan konsep <i>edutainment</i> di TK Negeri 1 Sleman?	Kata edutainment itu kita belum lama mengenalnya tapi pembelajaran yang kita berikan pada anak itu sesuai dengan konsep edutainment ya dari pemikiran bersama guru-guru di TK sini.	Muncul dari pemikiran bersama
4.	Mengapa memilih menggunakan konsep <i>edutainment</i> dalam proses pembelajaran?	Kita menyadari bahwa kita tidak boleh merusak atau mengganggu dunia anak yang memang dunianya itu dunia bermain, jadi kita berusaha semaksimal mungkin menciptakan suasana belajar yang kondusif tapi tetap memperhatikan kebutuhan dan kemampuan anak.	Adanya kesadaran dan upaya menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif namun tetap memperhatikan kebutuhan dan perkembangan anak.
5.	Sejak kapan konsep edutainment diterapkan di TK Negeri 1 Sleman?	Tidak tau pasti kapan konsep ini diterapkan di sini, yang saya tau sejak muncul pengertian bahwa anak-anak itu belajarnya seraya bermain dan dunia anak adalah dunia bermain ya sejak itulah kita berusaha memberikan pendidikan yang sesuai dengan dunia anak.	Edutainment diterapkan sejak muncul pengertian belajar seraya bermain dan dunia anak adalah dunia bermain.

Catatan wawancara

(CW-2-02)

Hari/tanggal : Senin/15 April 2013

Waktu : 10.30-11.15

Tempat : Ruang kelas kelompok B4 TK Negeri 1 Sleman

Sumber : Ibu Islodawati (guru kelompok B4)

No.	Pertanyaan	Hasil wawancara	Refleksi
1.	konsep <i>edutainment</i> yang seperti apakah yang diterapkan?	Edutainment di sini menekankan pada pembelajaran yang menyenangkan, nyaman untuk anak, berusaha membuat anak itu belajar tapi tidak dengan terpaksa dan anak itu enjoy waktu di sekolah. Seperti sekolah lain pembelajaran di sini dilaksanakan mulai dari perencanaan pembelajaran.	Menekankan pada pembelajaran yang nyaman dan membuat anak enjoy dalam belajar.
2.	Siapa yang pertama mamunculkan konsep <i>edutainment</i> di TK Negeri 1 Sleman?	Sejak saya masuk dan menjadi guru di sini pembelajarannya sudah seperti ini.	
3.	Mengapa memilih menggunakan konsep <i>edutainment</i> dalam proses pembelajaran?	Edutainment itu cocok untuk taman kanak-kanak, karena anak usia dini itu kan masanya bermain tapi juga masa perkembangan otak yang paling bagus jadi kalau pakai edutainment itu pas bermain tapi tetap belajar.	Edutainment cocok dengan karakteristik dan kebutuhan anak.
5.	Bagaimana penerapan konsep <i>edutainment</i> pada perencanaan dan persiapan pembelajaran kelompok B?	perencanaan pembelajaran di sini dimulai dari penyusunan program tahunan yang disesuaikan dengan kurikulum dari dinas pendidikan nasional, kalau RKH nya kita buat setiap semester. Kalau edutainmentnya itu kita spontan pagi sebelum pembelajaran atau siang setelah pembelajaran itu kita menyiapkan yang untuk pembelajaran besok.	a. Pembuatan program tahunan b. RKH dibuat setiap semester c. Perencanaan edutainment secara spontan.
6.	Seperti apakah proses pembuatan perencanaan tahunan untuk pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	Program tahunan kita buat secara bersama-sama setiap tahun ajaran baru jadi setiap tahun ajaran baru sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai kita ada rapat tahunan untuk membuat program tahunan.	Program tahunan dibuat guru bersama setiap tahun ajaran baru sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai.
7.	Bagaimana perencanaan pembelajaran bulanan dan mingguan dibuat?	Perencanan bulanan kita ya penjabaran dari pembagian tema yang sudah ditentukan di kurikulum bentuknya matrik bulanan. Kalau perencanaan mingguan kita buat webbing penjabaran dari tema	a. Perencanaan bulanan berbentuk matrik b. Perencanaan mingguan berbentuk webbing
8.	Seperti apakah rencana kegiatan	Rencana kegiatan harian dibuat setiap semester, disesuaikan dengan tema	a. RKH dibuat setiap semester penjabaran dari

	<p>harian yang digunakan dalam pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i>?</p>	<p>yang dibuat di webbing mingguan. Untuk rencana harian edutainmentnya itu tadi kita buat spontan sehari sebelum atau pagi sebelum anak-anak datang itu kita menyiapkan materi alat, bahan, dan medianya. “pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan kegiatan awal, kegiatan inti, istirahat, dan kegiatan akhir dengan memberikan kegiatan-kegiatan yang menyenangkan pada anak, menantang anak untuk mencari tahu dengan kegiatan bercakap-cakap, cerita, demonstrasi, eksperimen, bermain drama, permainan-permainan fisik lainnya”</p>	<p>webbing mingguan</p> <p>b. Rencana edutainment disusun sehari sebelum kegiatan pembelajaran atau pagi sebelum anak datang.</p>
--	---	---	---

Catatan wawancara

(CW-2-03)

Hari/tanggal : Rabu/24 April 2013

Waktu : 10.15-11.00

Tempat : Ruang Kelas kelompok B4 TK Negeri 1 Sleman

Sumber : Ibu Sumilah (guru kelompok B4)

No.	Pertanyaan	Hasil wawancara	Refleksi
1.	Bagaimana menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman?	Dengan selalu memastikan barang-barang yang ada di kelas itu tertata dengan rapi, membiasakan anak untuk selalu bertanggung jawab merapikan kembali barang-barang yang digunakan untuk bermain, membiasakan anak untuk selalu memperhatikan kebersihan kelas. Itukan selain membuat ruangan belajar nyaman dan aman juga memberikan nilai-nilai pembelajarn untuk anak tanggung jawab, mandiri, disiplin.	a. Membrikan pembiasaan-pembiasaan yaitu memperhatikan kerapian dan kebersihan lingkungan. b. Menanamkan nilai-nilai tanggung jawab, mandiri, dan disiplin
2.	Bagaimana agar materi pembelajaran relevan dan mudah dipahami?	Materi pembelajaran yang diberikan itu dikaitkan dengan lingkungan sekitar anak dan pengalaman-pengalaman yang di dapat anak. Kalau pagi kan kita selalu ada cerita pagi, dari cerita-cerita anak itu kita kaitkan dengan materi pembelajaran jadi anak kan lebih mengerti dan mengalami langsung apa yang di pelajari	Mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan dan penngalaman yang dialami langsung oleh anak.
3.	Seperti apakah pembelajaran yang melibatkan semua indera, otak kanan, dan otak kiri?	Pembelajaran yang melibatkan berbagai indera ya seperti kegiatan awal itu ka nada kegiatan fisik tapi kita buat jadi permainan, dipergmainan itu kan mengasah pendengaran, pengelihatan, kelincahan, kecepatan, berfikir juga untuk menyelesaikan atauu memenangkan permainan. Dengan permaian kotak ajaib juga bisa anak-anak menebak isi kotak itu kan melibatkan indera peraba otaknya juga berpikir benda apa yang dipegang, bisa juga dengan tebak bau itu.	a. Menggunakan kegiatan fisik melalui permainan-permaian fisik yang menantang b. Dengan permainan kotak ajaib
4.	Bagaimana cara memacu anak untuk mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari sebanyak mungkin?	Dengan memancing anak, gurunya dulu yang bertanya tentang materi yang di pelajari terus dikaitkan dengan apa yang ada di sekitar anak. Selalu memberikan inovasi kegiatan jadi anak itu selalu penasaran. Kalau dia belum pernah lihat apa yang kita tunjukkan kan anak itu penasaran jadi dia akan cari tahu terus.	Memberikan inovasi kegiatan pembelajaran agar anak selalu penasaran.

5.	Seperti apa apersepsi sebelum kegiatan belajar dan recalling setelah pembelajaran yang dilakukan?	Biasanya kita setiap pagi itu ada cerita pagi terus kita pancing dengan tanya jawab yang berkaitan dengan materi nya dari situ kita mulai apersepsi materi kegiatan yang akan dilakukan hari ini. Kalau untuk recalling itu kita setelah kegiatan akhir sebelum berdoa pulang itu kita tanya anak-anak melakukan apa saja hari ini terus sekalian kita kasih masukan-masukan nasihat.	a. Apersepsi dilakukan saat cerita pagi b. Recalling dilakukan setelah kegiatan akhir dengan menanyakan langsung pada anak tentang kegiatan yang sudah dilakukan
6.	Seperti apa pembelajaran yang bersifat sosial?	Pembelajaran yang bersifat sosial itu kita berusaha mengenalkan anak-anak dengan lingkungan sekitarnya, setiap hari jumat, kalau tidak hujan kita selalu mengajak anak-anak jalan-jalan ke sekitar lingkungan sekolah. Kadang kita berhenti di suatu tempat seperti lapangan atau tempat yang cukup dan aman untuk anak-anak bermain dan mengeksplor lingkungan yang ditemui terus kita jelaskan apa-apa saja yang kita temui selama jalan-jalan itu missal seperti ketemu pengemis, pedagang, orang tua, dan lain sebagainya.	Dengan mengenalkan anak pada lingkungan sekitar yang ditemuinya.
7.	Bagaimana cara menjadikan aktifitas fisik sebagai bagian dari proses belajar?	Dengan memodifikasi kegiatan fisik itu menjadi permainan yang mengandung materi-materi pembelajaran dan nilai-nilai pembelajaran. Contohnya permainan detektif cilik itu kan anak-anak mencari jejak penjahat dengan bermain peran menjadi detektif dan menjadi penjahat. Penjahat selalu lari karena takut tertangkap, dari permainan itu anak-anak akan belajar bahwa ketika melakukan kesalahan atau menjadi penjahat itu pasti akan kalah dengan kebenaran.	Melalui permaian yang dimodifikasi dan mengandung materi serta nilai pembelajaran.
8.	Pembelajaran yang seperti apakah yang dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotor sekaligus?	Semua kegiatan itu melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Contohnya dengan permainan ular tangga itu disitu anak berpikir strategi supaya menang, anak juga belajar lambing bilangan. Untuk afektifnya kita bisa lihat dari cara anak bermain dan bersain dengan teman-temanya kita beri arahan supaya permainan itu sportif tidak boleh ada yang curang, psikomotornya dari motorik halus melempar dadu dan menjalankan gacuknya.	Kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan permaian yang disertai dengan arahan atau bimbingan dari guru.
9.	Strategi apa yg digunakan untuk dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki anak?	Awal anak-anak masuk ke kelas, saya itu selalu mengamati kemampuan anak lalu kita catat dibuku gejala awal kesulitan belajar anak, satu persatu terus setiap harinya kita melihat anak-anak mana yang cepat dan mana yang lambat. Yang cepat itu kita beri pengayaan nya yang lambat kita beri masukan perbaikan pelan-pelan tapi <i>continue</i>	a. Melakukan pengamatan awal pembelajaran b. Pencatatan buku gejala awal kesulitan belajar c. Pengayaan untuk yang sudah mencapai tingkat pencapaian perkembangan d. Perbaikan dan stimulus secara <i>continue</i> untuk yang belum mencapai TPP

Catatan wawancara

(CW-2-04)

Hari/tanggal : Rabu/24 April 2013

Waktu : 11.00-12.00

Tempat : Ruang kelas B4 TK Negeri 1 Sleman

Sumber : Ibu Islodawati (guru kelompok B4)

No.	Pertanyaan	Hasil wawancara	Refleksi
1.	Bagaimana menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman?	Untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman ya dari segi ruangan harus selalu bersih, akrab dengan anak dengan menunjukkan kasih sayang pada semua anak, meberikan permainan-permainan dalam pembelajaran itu yang sesuai dengan kapasitas anak dan lingkungan atau ruangan yang digunakan.	a. Memastikan ruangan selalu bersih b. Memberikan keakraban dengan anak c. Menunjukkan kasih sayang d. Memberikan permaian yang sesuai
2.	Bagaimana agar materi pembelajaran relevan dan mudah dipahami?	Dengan mengkondisikan anak agar kondusif untuk menerima materi pembelajaran. Memberikan materi pembelajaran dengan contoh-contoh nyata yang sering ditemui anak dalam kehidupan sehari-hari.	a. Menciptakan lingkungan yang kondusif b. Mengkaitkan materi pembelajaran dengan pengalaman anak.
3.	Seperti apakah pembelajaran yang melibatkan semua indera, otak kanan, dan otak kiri?	Dengan memberikan materi pembelajaran yang dikemas dalam permainan-permainan seperti senam otak, bermusik, tebak isi kotak ajaib juga bisa.	Memberikan materi pembelajaran yang dikemas dengan permainan
4.	Bagaimana cara memacu anak untuk mengeksplorasi apa yang sedang dipelajari sebanyak mungkin?	Dengan memberikan motivasi untuk mencari pengalaman di luar sekolah, kemudian diceritakan di sekolah seperti membuat PR. Nanti saat ada yang bercerita di depan kita pancing anak-anak yang lain untuk bertanya dan mencari tahu lebih dalam. Kemudian nanti berkembang menjadi diskusi. Selain itu kita juga menggunakan berbagai metode pembelajaran seperti eksperimen, demonstrasi, main peran, itu kan juga melatih anak untuk menyv=cari tahu lebih dalam.	a. Memberikan motivasi untuk mencari peristiwa yang dialami di luar sekolah kemudian menjadi bahan diskusi di sekolah bersama guru. b. Memberikan materi pembelajaran dengan berbagai metode pembelajaran
5.	Seperti apa apersepsi sebelum kegiatan belajar dan recalling setelah pembelajaran yang dilakukan?	Untuk apersepsi kita biasanya mulai dengan cerita pagi nanti kita hubungkan dengan materi dan kegiatan yang akan dilakukan. Kalau recalling kita tanyakan langsung pada anak setelah kegiatan akhir sebelum berdoa pulang.	a. Apersepsi dimuali dengan cerita pagi yang dikaitkan dengan materi dan kegiatan yang akan dilakukan

			b. Recalling dilakukan dengan bertanya langsung pada anak setelah kegiatan akhir.
6.	Seperti apa pembelajaran yang bersifat sosial?	Dengan memberikan pembelajaran melalui permainan yang mengharuskan anak untuk bersosialisasi dengan temannya maupun dengan orang lain. Seperti dalam kegiatan inti dilakukan sesuai RKH yang telah disusun hanya saja meminimalkan penggunaan LKA, jadi dalam 3 kegiatan inti kita usahakan hanya menggunakan 1 LKA saja, yang lain dengan menggunakan permainan seperti untuk membilang 1-20 bisa dengan permainan ular tangga, selain membilang anak juga bisa berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-temannya saat bermain ular tangga, dan disesuaikan dengan tema.	a. Memberikan pembelajaran melalui permainan yang berkelompok b. Meminimalisir penggunaan LKA
7.	Bagaimana cara menjadikan aktifitas fisik sebagai bagian dari proses belajar?	Dengan selalu memberikan penjelasan setiap kali anak-anak selesai melakukan permainan. Pada dasarnya setiap permainan itu mengandung nilai dan materi pembelajaran. Jadi tinggal pintar-pintarnya guru saja mendalami permainan-permainan fisik yang dilakukan anak kemudian diambil nilai pembelajarannya dan di jelaskan pada anak.	Menjelaskan nilai pembelajaran yang terdapat di permainan-permainan fisik pada anak setelah anak selesai melakukan permainan
8.	Pembelajaran yang seperti apakah yang dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, serta psikomotor sekaligus?	Pembelajaran yang terpadu yaitu misalnya menggabungkan pembelajaran itu dalam satu kegiatan seperti bermain drama. Dalam bermain drama anak itu kognitifnya akan jalan saat dia berpikir harus bagaimana dalam memainkan tokoh yang diperankan, afektifnya kita bisa lihat dari sikapnya selama memerankan tokoh sikapnya pada teman-temannya, kalau psikomotornya jelas kegiatan drama itu anak memainkan peran pasti bergerak baik itu gerakan motorik halus maupun motorik kasar.	Dengan menjadikan sebuah pembelajaran terpadu, dalam satu kegiatan permainan mencakup semua aspek.
9.	Strategi apa yg digunakan untuk dapat memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kecerdasan yang dimiliki anak?	Saat ajaran baru awal anak masuk kelas kita lakukan asesmen kemudian kita buat catatan dalam buku gejala awal kesulitan belajar, dari situ diberikan stimulasi-stimulasi yang sesuai dengan tingkat kecerdasan anak berdasarkan asesmen yang kita lakukan itu.	a. Melakukan asesmen di awal ajaran baru b. Pencatatan gejala awal kesulitan belajar c. Pemberian stimulasi-stimulasi berdasarkan hasil asesmen

Catatan wawancara

(CW-2-05)

Hari/tanggal : Kamis/2 Mei 2013

Waktu : 10.15-11.00

Tempat : Ruang Kelas kelompok B4 TK Negeri 1 Sleman

Sumber : Ibu Sumilah (guru kelompok B4)

No.	Pertanyaan	Hasil wawancara	Refleksi
1.	Evaluasi belajar seperti apa yang digunakan dalam pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman?	Evaluasinya yang secara langsung selama proses pembelajaran kita lihat dari apa yang kita berikan ke anak itu anak mengerti apa belum, kita catat yang kurang mengerti mana saja.	Evaluasi dengan pencatatan tingkat perkembangan anak.
2.	Bagaimana cara mengevaluasi pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman?	Evaluasi kita biasanya secara langsung dari pengamatan selama proses pembelajaran	Evaluasi dilakukan secara langsung
3.	Alat penilaian apa saja yang digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran?	Alatnya ya lembar observasi, lembar penilaian hasil karya yang nanti terus direkap dimasukkan ke buku format penilaian	a. Lembar observasi b. Lembar penilaian hasil karya
4.	Bagaimana pelaksanaan penilaian yang dilakukan dalam proses pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman?	Penilaiannya kita selain dengan observasi yang hasilnya deskripsi kita menggunakan bintang. Bintang 1 untuk anak yang belum mau mengikuti, bintang 2 untuk yang mengikuti tapi belum maksimal, bintang 3 mengikuti dengan senang hati, bintang 4 mengikuti dengan senang hati dan maksimal	a. Penilaian dengan observasi secara langsung b. Penilaian dengan pemberian bintang 1-4
5.	Seperti apa hasil evaluasi yang diperoleh dari proses pembelajaran?	Hasil evaluasinya kita berupa rekap pencapaian perkembangan dan analisis daya serap anak yang dimasukkan dalam buku format penilaian yang nantinya akan kita buat raport yang diberikan ke orang tua setiap akhir semester. Rapotnya berupa penilaian secara deskripsi	a. Rekap pencapaian perkembangan anak b. Analisis daya serap anak c. Rapot anak yang diberikan setiap akhir semester berupa laporan deskriptif
6.	Tindak lanjut seperti apa yang dilakukan setelah memperoleh hasil evaluasi yang telah dilakukan?	Kan sudah ada buku rekap penilaian disitu kelihatan mana anak yang cepat mana yang kurang, tindak lanjutnya biasanya kita langsung kalau yang cepat pencapaian perkembangannya kita beri pengayaan dengan member materi tambahan, kalau yang kurang ya kita beri perbaikan langsung dengan member permainan-permainan yang mengandung materi yang sama dengan yang kurang tadi.	a. Pengayaan untuk anak-anak yang cepat atau sudah mencapai TPP b. Perbaikan dengan permainan yang mengandung materi yang sama untuk anak yang belum mencapai TPP

7.	Bagaimana peran guru dalam pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	Guru di sini hanya sebagai fasilitator, motivator, juga sebagai sumber belajar. Tapi untuk sumber belajar itu tidak selalu	a. Fasilitator b. Motivator c. Sumber belajar
8.	Sumber belajar dan media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	Sumber belajar kita semua hal yang ada di sekitar anak kita jadikan sumber belajar bisa dari lingkungan, teman sebaya, buku cerita, permainan-permainan, peristiwa-peristiwa alam, pengalaman anak sendiri, dari guru dan sebagainya. Untuk media ya apa saja bisa seperti barang-barang bekas, bahan-bahan alam, semuanya bisa jadi media pembelajaran.	a. Sumber belajar dari berbagai hal seperti lingkungan, teman sebaya, buku cerita, permainan-permainan, guru, dan lain sebagainya. b. Media pembelajaran bisa menggunakan apa saja yang ada kaitannya dengan materi pembelajaran yang diberikan
9.	Faktor apa saja yang menjadi pendukung penerapan konsep <i>edutainment</i> dalam proses pembelajaran?	Faktor pendukungnya banyak ya kalau dari segi fasilitas yang ada di TK Negeri ini kan bisa dilihat sangat lengkap ruang kelasnya luas jadi bisa leluasa untuk anak-anak bermain, media pembelajaran, alat dan bahan pembelajaran juga bisa dibilang lengkap sudah ada computer, radio, piano dan lain sebagainya di setiap kelas	a. Fasilitas sangat memadai b. Media, alat, dan bahan pembelajaran lengkap.
10.	Kendala atau hambatan apa saja yang dihadapi dalam menerapkan pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	Kendalanya ya guru-gurunya dituntut untuk kreatif mungkin memodifikasi materi-materi pembelajaran itu menjadi kemasan permainan yang menyenangkan, menantang otak, tapi juga kondisinya tetap kondusif, kendala lainnya dari wali murid yang kadang menuntut agar anak-anaknya cepat bisa membaca, menulis, dan materi-materi yang seharusnya diberikan di SD	a. Guru dituntut kreatif mungkin untuk memberikan pembelajaran yang inovatif b. Tuntutan dari orang tua wali murid yang menginginkan anaknya berkembang melebihi kemampuan usianya

Catatan wawancara

(CW-2-06)

Hari/tanggal : Rabu/3 Mei 2013

Waktu : 10.30-12. 00

Tempat : Kantor kepala TK Negeri 1 Sleman

Sumber : Ibu Islodawati (guru kelompok B4)

No.	Pertanyaan	Hasil wawancara	Refleksi
1.	Evaluasi belajar seperti apa yang digunakan dalam pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman?	Evaluasi kita bisa langsung dengan observasi atau pengamatan pada anak, dari tingkah lakunya, kemampuannya mengerjakan tugas, memecahkan masalah, berinteraksi dengan semua warga sekolah, kemudian dari hasil karya anak.	Evaluasi dengan observasi.
2.	Bagaimana cara mengevaluasi pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman?	Secara langsung dan menggunakan catatan	Secara langsung dan dengan buku catatan
3.	Alat penilaian apa saja yang digunakan dalam proses evaluasi pembelajaran?	Alat penilaiannya kolom hasil yang ada di RKH, lembar observasi, buku catatan penilaian, buku catatan daya serap anak, buku catatan perkembangan anak	a. Kolom hasil pada RKH b. Lembar observasi c. Catatan penilaian d. Catatan daya serap anak e. Catatan perkembangan anak
4.	Bagaimana pelaksanaan penilaian yang dilakukan dalam proses pembelajaran di TK Negeri 1 Sleman?	Pelaksanaanya kita lakukan observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung, kemudian kita catat hasil pengamatan kita, secara deskripsi dan menggunakan symbol bintang. Bintang 1 sampai bintang 4. Kalau dulu pakai simbol dersi dersong sekarang diganti bintang itu.	a. Observasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung b. Pencatatan secara deskriptif c. Pencatatan dengan symbol pencapaian bintang 1-4
5.	Seperti apa hasil evaluasi yang diperoleh dari proses pembelajaran?	Hasil evaluasi kita berbentuk rekapen penilaian yang didapat dari pengamatan langsung dan hasil karya anak. Kita ada buku daya serap anak, buku perkembangan anak yang kita jadikan panduan waktu membuat laporan hasil perkembangan yang kita berikan ke orang tua tiap akhir semester.	Catatan deskriptif sebagai acuan laporan hasil perkembangan anak yang diberikan ke orang tua anak setiap akhir semester.
6.	Tindak lanjut seperti apa yang dilakukan setelah memperoleh hasil evaluasi yang telah dilakukan?	Dari evaluasi harian biasanya hari berikutnya kita langsung beri perbaikan untuk yang perkembangannya masih kurang kita pacu dan kita motivasi sesuai kemampuan anak. Untuk yang sudah mencapai tingkat capaian perkembangan	a. Perbaikan sesuai kemampuan anak untuk yang belum mencapai TPP b. Pemberian materi pengayaan untuk anak

		kita beri materi pengayaan.	yang sudah mencapai TPP
7.	Bagaimana peran guru dalam pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	Di kegiatan pembelajaran guru berperan sebagai fasilitator, penyemangat atau motivator, kadang juga sebagai sumber belajar tergantung materi yang dipelajari anak.	a. Fasilitator b. Motivator c. Sumber belajar
8.	Sumber belajar dan media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	Semua sumber belajar, media, alat dan bahan yang ada di sekolah dan disekitar anak kita gunakan. Jadi anak itu belajar dari berbagai kegiatan yang dilakukan bisa di sekolah, atau di luar sekolah.	a. Sumber belajar dari berbagai kegiatan yang dilakukan langsung oleh anak dan berkaitan dengan anak b. Semua media, alat dan bahan yang tersedia di sekolah digunakan dalam pembelajaran
9.	Faktor apa saja yang menjadi pendukung penerapan konsep <i>edutainment</i> dalam proses pembelajaran?	Sekolah TK Negeri 1 Sleman ini selalu mendapat berbagai bantuan pembelajaran dari pemerintah, jadi fasilitas yang kita punya sangat lengkap dari media pembelajaran, alat dan bahan juga lengkap. Guru-guru di sini juga guru-guru yang berprestasi. Kepala sekolah kita itu berpredikat kepala TK terbaik tingkat nasional, gurunya juga sudah ada yang berpredikat guru berprestasi. Jadi dari SDMnya kita juga sangat memadai.	a. Memiliki fasilitas pembelajaran yang lengkap b. Kepala sekolah dan guru memiliki predikat guru berprestasi.
10.	Kendala atau hambatan apa saja yang dihadapi dalam menerapkan pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i> ?	Kendalanya, gedung kita ini sudah <i>full</i> jadi kalo mau menambah bangunan atau sarana itu sudah tidak bisa kecuali naik jadi lantai 3 atau 4.	lahan sekolah yang kurang luas.

Catatan Lapangan “Proses pembelajaran”

CL-4-01

Hari/Tanggal : Rabu/ 10 April 2013
 Waktu : 07.30-10.15
 Tempat : Kelompok B4
 Tema/ Sub. Tema : Tanah Airku/Lambang negara, bahasa, bendera

No	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan awal 07.30-08.15	<p>Anak-anak berbaris rapi di depan kelas dengan satu orang anak yang memimpin kemudian bernyanyi “barisan” kemudian masuk kelas dengan tertib. Di dalam kelas tetap membentuk barisan kemudian anak yang memimpin menyiapkan teman-temannya untuk berdoa dilanjutkan dengan hormat bendera dan salam pada kedua ibu guru. Setelah itu dengan tertib anak-anak meletakkan sepatu di loker masing-masing dan berganti menggunakan sandal lalu meletakkan sandal pada tempatnya kemudian duduk dengan rapi di karpet. Guru merumpamakan karpet yang diduduki anak-anak adalah sebuah kapal, sehingga anak yang berada di luar karpet berarti dia tenggelam. guru berdiri di depan anak-anak dan memulai percakapan dan cerita pagi tentang agama-agama yang dipeluk oleh anak-anak yang di hari sebelumnya sudah dibahas.</p> <p>Guru :” anak-anak di dalam kapal ini agama apa saja yang dipeluk?”</p> <p>Sebagian besar anak: “ aku Islam bu”</p> <p>Beberapa anak yang lain: “Kristen, Katolik, Hindu”</p> <p>Kemudian guru bercerita bahwa walaupun agama yang dipeluk berbeda-beda tetapi harus saling menghormati, saling menghargai, tidak boleh saling menjelek, tidak boleh saling bertengkar. setelah selesai bercerita guru mempersilahkan anak-anak bergantian menceritakan pengalaman masing-masing tentang bergaul dengan antar umat beragama.</p> <p>Anak 1:” bu kemarin ada anak punk ke gereja lho bu, tapi anak punk nya baik.</p> <p>Guru :” ow iya, berarti anak punk yang ke gereja itu anak yang baik ya mau beribadah ke gereja.</p> <p>Anak k2:” bu aku kalau berangkat ke masjid bareng sama papa ku bu, papa ku mesti ngajak aku berangkat ke masjid kalo sholat maghrib”.</p> <p>Guru : “bagus sekali itu, kalau umat beragama Islam tempat beribadahnya di masjid.”</p> <p>Guru : “ sekarang kita bermain dulu yuk, mau apa tidak anak-anak?”</p> <p>Anak :” mau bu”</p> <p>Guru : “oke kita akan bermain kata telepon, anak-anak diumpamakan jadi kabel teleponnya, tapi ingat harus tertib!, sekarang semuanya berdiri di tepi-tepi karpet sehingga membentuk bentuk apa anak-anak?”</p> <p>Anak :” persegi”</p> <p>Guru :”iya betul, ayo sudah di tepi karpet semua? Sekarang bu guru akan membisikan kata dari pojok sini, dari mas Khairu, nanti tugas mas Khairu membisikkan kata dari bu guru ke teman sebelahnya</p>	<p>a. Lingkungan belajar nyaman dan aman terlihat pada pembiasaan anak untuk meletakkan benda-penda pada tempatnya dengan rapi.</p> <p>b. Apersepsi tentang agama dilakukan dengan tanya jawab yang dikemas dengan cerita dan perumpamaan berada disebuah kapal.</p> <p>c. Pembelajaran relevan dan mudah dipahami oleh anak karena digali dari cerita-ceita yang diungkapkan oleh anak melalui kegiatan cerita pagi</p> <p>d. Kegiatan pembelajaran melibatkan semua panca indera terlihat pada kegiatan bermain kata telepon. Indera pendengaran, kemampuan berbicara, pengelihatn, dan kemampuan menyampaikan pesan, fisik motorik digunakan dalam kegiatan tersebut.</p> <p>e. Pembelajaran bersifat sosial juga terlihat pada kegiatan bermain kata telepon, dalam kegiatan tersebut terlihat interaksi dan kerjasama antar siswa untuk menyampaikan kata pada temannya.</p>

		<p>begitu terus sampai selesai, mengerti?”</p> <p>Anak :”iya bu”</p> <p>Kemudian guru membisikkan kata yang pertama pada anak “aku anak pintar”.</p> <p>Anak-anak saling berbisik dari ujung yang satu sampai selesai, setelah itu guru menanyakan pada anak yang terhir kata apa yang didengarnya, ternyata kata yang didegar tidak sesuai dengan yang pertama dibisikkan, lalu guru bertanya pada satu-satu anak untuk mengetahui dari mana kesalahan dimulai, setelah ketemu asal kesalahan guru mengajak anak bertepuk tangan dan memulai permainan yang ke 2 dengan kata berbahasa jawa “oyo lali”. Permainan yang ke 2 pun sama terjadi kesalahan sehingga kata yang sampai menjadi “oyo meri”. Kemudian guru mengajak anak bertepuk tangan dan mempersilahkan anak-anak untuk duduk kembali di karpet dan memulai kegiatan inti.</p>	
2.	Kegiatan inti 08.15-09.00	<p>Sebelum menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan anak guru mengajak anak tepuk konsentrasi. Kemudian guru mulai menjelaskan kegiatan yang pertama.</p> <p>Guru : “ Aku anak Indonesia, apa warna bendera negara Indonesia nak?”</p> <p>Anak :” merah putih”</p> <p>Guru :” apa arti warna merah dan putih di bendera Indonesia?”</p> <p>Anak :”merah berani putih suci”</p> <p>Guru :” pintar sekali, nah tugas anak-anak mewarnai gambar bendera negara indonesia ini”(sambil menunjukkan gambar bendera yang belum diwarnai). “ yang ke 2 tugas anak-anak yaitu meniti jalur prajurit-prajurit pada gambar ini, sesuai hasil penjumlahan bilangan yang ada di ikat kepala masing-masing prajurit, mengerti anak-anak?”</p> <p>Anak :” itu berarti dihitung dulu bu?”</p> <p>Guru : “ iya betul dihitung dulu, nah nanti meniti setiap jalurnya menggunakan sepidol yang warnanya berbeda-beda, mengerti?”</p> <p>Anak :”iya bu”</p> <p>Guru :” yang ke 3, ini untu yang beragama IIsam dulu ya, kalau kita berwudhu itu apa dulu anak-anak yang dibasuh?”</p> <p>Anak :” tangan”</p> <p>Guru : “betul, yuk kita peragakan wudhu ya, tapi disini saja tidak usah pakai air”(kemudian guru mendemonstrasikan urutan berwudhu dari awal hingga akhir dan diikuti anak-anak). Setelah selesai guru meminta anak-anak untuk menuliskan urutan wudhu yang tadi sudah diperagakan.</p> <p>Guru :”untuk yang agamanya bukan Islam nanti tugasnya menuliskan agamanya dan salah satu doa yang sering di baca, sudah mengerti anak-anak?”</p> <p>Anak :” iya bu”</p> <p>Guru :” sekarang duduk yang rapi tangan dilipat, berdao sebelum belajar mulai”</p> <p>Anak : (berdao sebelum belajar)</p> <p>Setelah belajar anak-anak dengan tertib mengganti sepatu mereka dengan sandal dan menaruh sepatunya di loker masing-masing kemudian duduk dan mulai mengerjakan tugas yang diberikan guru. Setiap hari rabu kegiatan belajar diselingi dengan ekstra membaca iqro untuk yang beragama Islam,</p>	<p>a. Materi pembelajaran kurang relevan terlihat pada kegiatan praktek wudhu. Wudhu atau bersuci kurang berkaitan dengan tema yaitu tentang tanah air.</p> <p>b. Pembelajaran yang diberikan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan fisik motorik anak, selain itu juga melibatkan panca indera yang dimiliki anak. Terlihat pada kegiatan praktek wudhu, anak melihat dan mempraktekan langsung gerakan wudhu yang dicontohkan oleh guru. Aspek afektif juga terlihat pada pembiasaan berdoa sebelum melakukan kegiatan, bertanggung jawab atas barang-barang yang dimilikinya dengan selalu meletakkannya dengan rapi di loker masing-masing</p> <p>c. Pembelajaran bersifat sosial terlihat pada kegiatan bermain bebas saat anak anak bermain peran menjadi penjual dan pembeli. Dalam kegiatan tersebut guru mengamati interaksi dan kerjasama antar siswa.</p>

		anak-anak yang belum kebagian tempat untuk mengerjakan tugas akan membaca iqro terlebih dahulu. Setelah selesai menyelesaikan tugas anak-anak bebas bermain di dalam kelas dengan syarat tetap tertib dan tidak mengganggu teman yang belum selesai, beberapa anak bermain peran sebagai penjual makanandan minuman dan ada yang menjadi pembeli dengan menggunakan alat-alat permainan yang ada di area pasir dan air.	
3.	Kegiatan istirahat 09.00-09.30	Bel istirahat berdering anak-anak membereskan mainan-mainan yang digunakan kemudian dengan tertib memakai sepatu dan bermain di halaman (di luar kelas). Anak-anak bermain dengan teman baik yang satu kelas maupun berbeda kelas, ada yang bermain sepak bola, bermain APE out dooor, dan lain sebagainya. Ketika bel berdering kembali tanda istirahat usai anak-anak bergantian cuci tangan dan masuk kelas kemudian duduk dengan tertib dan berdoa sebelum makan. Setelah berdoa anak-anak antri untuk mengambil snak dan minuman kemudian kembali duduk dan makan bersama dengan tertib.	<ul style="list-style-type: none"> a. Kegiatan istirahat pembelajaran yang bersifat sosial yaitu pada saat anak-anak bermain dengan teman yang berbeda kelas b. Aspek afektif anak dikembangkan melalui kegiatan antri mengambil snak dan minum dengan tertib
4.	Kegiatan penutup 09.30-10.15	<p>Memasuki kegiatan penutup anak-anak diminta menata kursi ke depan papan tulis menjadi 3 banjar dan duduk dengan tertib, kemudian guru meminta barisan paling depan untuk bermain peran tentang “ulang tahunku”.</p> <p>Guru :”siapa yang mau memerankan yang sedang berulang tahun?, nanti bu guru yang jadi mama nya ya”</p> <p>Kemudian anak yang bernama Jihan mengajukan diri menjadi anak yang sedang berulang tahun, anak-anak yang lain menjadi tamu undangan dalam acara ulang tahun yang diselenggarakan.</p> <p>Guru (yang bukan berperan sebagai mama): “Nah ini pura-puranya kado untuk jihan yang nanti akan diberikan teman-teman”(sambil memberikan benda-benda pada anak-anak yang berperan sebagai tamu).</p> <p>Drama dimulai anak-anak berdatangan kerumah jihan kemudian merayakan ulang tahun jihan dan memberikan kado pada jihan</p> <p>Anak:”selamat ulang tahun jihan semoga panjang umur, ini kado untukmu”</p> <p>Jihan :” terima kasih teman-teman”</p> <p>Setelah selesai bermain peran bel tanda waktu pulang berdering, anak-anak diminta mengembalikan kursi pada tempat semula kemudian kembali ke depan untuk berbaris dengan rapi dan berdoa dengan dipimpin oleh anak yang mendapat giliran tugas memimpin. Seusai berdoa anak-anak hormat bendera dilanjutkan salam pada kedua ibu guru dan satu persatu bersalaman dengan guru, mengambil tas di loker masing-masing lalu pulang.</p>	Pembelajaran bersifat sosial pada kegiatan bermain peran. Anak saling berinteraksi dan berkomunikasi dalam menjalankan peran masing-masing.

Catatan Lapangan “Proses pembelajaran”

CL-4-02

Hari/Tanggal : Kamis/ 11 April 2013
 Waktu : 07.30-10.15
 Tempat : Kelompok B4
 Tema/ Sub. Tema : Tanah Airku/Lambang negara, bahasa, bendera

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan awal 07.30-08.15	<p>Anak-anak berbaris rapi di depan kelas dengan satu orang anak yang memimpin kemudian bernyanyi “barisan” kemudian masuk kelas dengan tertib. Di dalam kelas tetap membentuk barisan kemudian anak yang memimpin menyiapkan teman-temannya untuk berdoa dilanjutkan dengan hormat bendera dan salam pada kedua ibu guru. Setelah itu dengan tertib anak-anak meletakkan sepatu di loker masing-masing dan berganti menggunakan sandal lalu meletakkan sandal pada tempatnya kemudian duduk dengan rapi di karpet. Guru mempersilahkan anak-anak yang mau menceritakan pengalamannya. Kemudian Guru mengeluarkan buku cerita tentang R.A. Kartini.</p> <p>Guru :”ada yang tau ini gambar siapa?”</p> <p>Anak :”kartini”</p> <p>Anak :”dulu itu kita ngrayain kartini ya, pakai baju-bajau adat”</p> <p>Guru :”iya betul sekali, tahun lalu di bulan april kita merayakan hari Kartini, siapa kartini itu?”</p> <p>Anak :”pahlawan perempuan”</p> <p>Guru :”pintar sekali, nah sekarang bu guru akan membacakan kisah tentang Raden Ajeng Kartini”</p> <p>Guru membacakan kisah tentang Raden Ajeng Kartini dengan gaya dan mimik wajah sesuai dengan keadaan yang dikisahkan dalam buku cerita. Anak-anak bersemangat mendengarkan cerita dari guru dan sesekali mengajukan pertanyaan sehingga terjadi percakapan dan tanya jawab. Setelah selesai bercerita guru mengajak anak untuk bermain “rumpun”, anak-anak diminta berdiri kemudian membentuk lingkaran dan berjalan memutar sambil bernyanyi “Ibu kita kartini” ketika guru berkata 2 rumpun maka anak mencari pasangan 2 orang, jika kata yang diucapkan guru 3 maka anak berpasangan 3. Saat anak berpasangan 2 guru meminta anak memegang hidung, tangan, lutut pasangannya secara bergantian. Sesuai permainan fifik guru mengajak anak mengangkat tangan keatas, tarik nafas, dan membuang nafas perlahan untuk pendinginan. Kemudian anak-anak kembali duduk di karpet dengan tertib untuk masuk ke kegiatan inti.</p>	<p>a. Lingkungan nyaman dan aman diciptakan dengan selalu memastikan kerapian dan kebersihan di ruang kelas ditunjukkan dengan pembiasaan penempatan barang-barang sesuai pada tempatnya.</p> <p>b. Apersepsi dilakukan dengan tanya jawab seputar materi pembelajaran dengan pengetahuan yang dimiliki anak. Terlihat pada kegiatan mendengarkan cerita R.A. Kartini. Materi pembelajaran yang digali langsung dari pengetahuan anak menjadikan pembelajaran menjadi relevan dan mudah dipahami</p> <p>c. Pembelajaran melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terlihat pada kegiatan permainan rumpun.</p> <p>d. Permainan rumpun merupakan pembelajaran yang bersifat sosial yang memacu anak untuk berinteraksi dan bekerja sama.</p>
2.	Kegiatan inti 08.15-09.00	<p>Sebelum menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan guru mengajak anak-anak untuk menepukkan yel-yel kelas mereka setelah itu masug kegiatan pertama guru membacakan puisi tentang “aku cinta Indonesia”. Setelah membacakan 1 bait puisi guru mengulang puisi tersebut dengan setiap 1 kalimat kemudian anak menirukan begitu seterusnya sampai selesai. Untuk kegiatan kedua guru meminta anak-anak menyebutkan kata yang diawali dengan huruf “r”.</p> <p>Guru :”anak-anak coba, bu guru mau tanya kata apa saja yang diawali dengan huruf r?”</p>	<p>a. Lingkungan yang nyaman dan aman terlihat pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan gembira, terlihat pada kegiatan menepukkan yel-yel yang membangun rasa bangga anak terhadap kelasnya.</p> <p>b. Pembelajaran yang diberikan disesuaikan</p>

		<p>Anak-anak :”roti, roda, ril kereta bu”.</p> <p>Guru :”ya betul, apa lagi ayo sebanyak-banyaknya!”</p> <p>Anak-anak:”rokok, rumput, piring”</p> <p>Guru :”eit, kalau piring, huruf r nya ada di awal atau di tengah hayo?”</p> <p>Anak :”di tengah”</p> <p>Guru :” kalo piring tidak tepat berarti ya jawabnya coba cari lagi!”</p> <p>Setelah semua bingung kehabisan kata yang diawali huruf r guru mengarahkan anak untuk kembali konsentrasi dengan mengajak anak “tepuk konsentrasi”</p> <p>Guru :”nah anak-anak itu tadi yang sudah disebutkan anak-anak semua adalah kata-kata yang diawali huruf “r” kecuali piring tadi ya, sekang tugas anak-anak selanjutnya, coba bu guru punya gambar apa ini?”(sambil menunjukkan gambar bendera yang masing-masing bertuliskan bilangan 1-10)</p> <p>Anak :”bendera bu”</p> <p>Guru :” tugasnya adalah mewarnai gambar bendera ini dengan warna biru untuk yang angkanya ganjil dan dengan warna merah yang angkanya genap, coba angka genap itu angka yang bagaimana nak?”</p> <p>Anak :”dua bu”</p> <p>Guru :”iya betul dua itu angka genap tapi anak-anak tau tidak ya artinya genap dan ganjil?”</p> <p>Anak :” apa bu?, kalo 3 itu genap apa ganjil bu?”</p> <p>Guru :” nah kalau 3 itu ganjil nak, begini ganjil itu kalau bilangan genap itu bisa dibagi 2 hasilnya pas. Misalnya ms Juan memiki 4 permen dibagi dengan ms dio dapat berapa-berapa coba?”</p> <p>Anak :” dua bu”</p> <p>Guru :”nah berarti 4 ganjil atau genap?”</p> <p>Anak :”genap”</p> <p>Guru :”sudah paham semua?, nanti yang belum paham tanya dengan bu guru ya!”</p> <p>Kemudian guru mengeluarkan puzzle bilangan untuk tugas selanjutnya.</p> <p>Guru :”bu guru punya mainan untuk kalian, disini dibalik kotak-kotak puzzle ini ada angkanya anak-anak, nah tugas anak-anak nanti memasangkan puzzle ini dengan disesuaikan angka yang tertera di setiap keping puzzle ini ya, sudah paham semu?”</p> <p>Anak :”sudah, ayo bu langsung belajar”</p> <p>Guru :”oke, sikap sempurna kita berdoa sebelum mengerjakan tugas dulu, berdoa mulai”</p> <p>Anak-anak berdoa kemudian dengan tertib memakai sandal dan duduk di tempat duduk dan mulai mengerjakan tugas mana dulu yang ingin diselesaikan.</p> <p>Setelah selesai menyelesaikan tugas anak-anak bebas bermain di dalam kelas dengan syarat tetap tertib dan tidak mengganggu teman yang belum selesai.</p>	<p>dengan kecerdasan yang dimiliki anak yaitu pada kegiatan tannya jawab kata berawalan huruf R. Anak usia TK B sudah mengenal kata-kata dengan berbagai huruf depan.</p> <p>c. Kegiatan yang dilakukan tidak relevan. Pada kegiatan inti tidak ada keterkaitan antara kegiatan yang satu dengan kegiatan berikutnya dan kurang sinkron dengan tema.</p> <p>d. Pembelajaran melibatkan kognitif, afektif, dan psikomotor yaitu pada kegiatan tanya jawab tentang bilangan ganjil dan genap, anak menggunakan kognitifnya untuk memikirkan bilangan ganjil dan genap. Untuk afektifnya adalah sikap ketika anak menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru. Kegiatan psikomotor trlihat pada kegiatan selanjutnya yaitu pada permainan puzzle.</p>
3.	Kegiatan istirahat 09.00-09.30	<p>Bel istirahat berdering anak-anak membereskan mainan-mainan yang digunakan kemudian mengganti sandal dengan sepatu lalu bermain di luar kelas. Pukul 09.15 bel berdering kembali tanda masuk kelas, anak-anak antri untuk mencuci tangan kemudian masuk kelas dan menunggu giliran untuk mengambil minum dan snak. Setelah semua mendapatkan minum dan snak anak-anak duduk dengan rapi dan berdoa sebelum makan kemudian makan bersama dengan tertib.setelah selesai makan anak merapikan mejanya</p>	<p>Kegiatan istirahat memberikan pembelajaran yang bersifat sosial, yaitu pada saat anak berinteraksi dalam bermain, mengantri cuci tangan, antri mengambil makan dan minum.</p>

		masing-masing dan bersama-sama berdoa setelah makan.	
4.	Kegiatan penutup 09.30-10.15	<p>Guru meminta anak membawa kursinya masing-masing kedepan dan duduk dengan rapi. Kemudian guru memulai percakapan dengan dilagukan.</p> <p>Guru :”siapa hari ini yang senang?”</p> <p>Anak :”disini hari ini aku senang”</p> <p>Guru :”bu guru ingin mengajak kalian bermain musik, tapi musiknya adalah tangan kalian sendiri”</p> <p>Anak :”gimana bu, masak musik pakai tangan tidak pakai alat musik?”</p> <p>Guru :”eh bisa anak-anak coba ikuti gerakan bu guru!”</p> <p>Guru memperagakan bertepuk tangan kemudian menepuk paha dan kembali bertepuk tangan sehingga membentuk suatu irama. Anak-anak menirukan dengan senang dan terkadang menambah irama dengan menghentakkan kaki.</p> <p>Guru :”nah sekarang kita coba sambil bernyanyi ya, kita sambil bernyanyi lagu garuda pancasila, jadi kita mengiringi lagu garuda pancasila dengan musik tangan. Yuk kita coba 1,2,3!”</p> <p>Anak-anak bertepuk tangan, menepuk paha, dan menghentakkan kaki sambil bernyanyi garuda pancasila dengan penuh semangat.</p> <p>Setelah 2 kali menyanyikan lagu garuda pancasila bel tanda pembelajaran usai berdering anak-anak diminta mengembalikan kursi pada tempat semula kemudian kembali ke depan untuk berbaris dengan rapi dan berdoa dengan dipimpin oleh anak yang mendapat giliran tugas memimpin. Seusai berdoa anak-anak hormat bendera dilanjutkan salam pada kedua ibu guru dan satu persatu bersalaman dengan guru, mengambil tas di loker masing-masing lalu pulang. Bagi anak-anak yang mengikuti ekstra tetap tinggal dan yang tidak mengikuti ekstra bisa langsung pulang</p>	Pembelajaran melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor pada saat kegiatan bernyanyi dan menciptakan bunyi dengan tepuk tangan. Kognitif anak digunakan untuk menyesuaikan irama tepuk tangan dan lagu, afektif pada sikap anak selama mengikuti kegiatan, psikomotor pada saat anak anak bergerak bertepuk tangan, tepuk paha dan menghentakkan kaki.

Catatan lapangan “Proses Pembelajaran”

CL-4-03

Hari/Tanggal : Jum'at/ 12 April 2013
 Waktu : 07.30-10.15
 Tempat : Kelompok B4
 Tema/ Sub. Tema : Tanah Airku/suku-suku, pakaian, rumah adat, bahasa daerah

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan awal 07.30-08.15	<p>Anak-anak berbaris rapi di depan kelas dengan satu orang anak yang memimpin kemudian bernyanyi “barisan” kemudian masuk kelas dengan tertib. Di dalam kelas tetap membentuk barisan kemudian anak yang memimpin menyiapkan teman-temannya untuk berdoa dilanjutkan dengan hormat bendera dan salam pada kedua ibu guru. Setelah itu dengan tertib anak-anak meletakkan sepatu di loker masing-masing dan berganti menggunakan sandal lalu meletakkan sandal pada tempatnya kemudian duduk dengan rapi di karpet. Guru mempersilahkan jika ada anak yang ingin bercerita di depan kelas, kemudian 1 anak maju kedepan sambil membawa hasil karya dan ingin menceritakan hasil karya tersebut pada teman-temannya.</p> <p>Guru :”wah mbak jihan bawa apa itu?, bagus sekali...”</p> <p>Anak :” hasil karyaku di rumah bu sum, aku bikin museum</p> <p>Guru :”wah hebat bagus sekali lho ini, mau diceritakan pada teman-teman ya, oke silahkan!”</p> <p>Jihan dengan penuh semangat dan percaya diri menceritakan hasil karyanya pada anak-anak yang lain dengan posisi berdiri di depan dan anak-anak yang lain duduk di karpet mendengarkan dengan antusias dan sesekali bertanya tentang hasil karya yang sedang diceritakan.</p> <p>Guru kemudian menjelaskan tentang museum dan kaitannya dengan tanah air, bahwa di museum terdapat berbagai peninggalan sejarah salah satunya tentang Negara Indonesia.</p> <p>Setelah selesai guru mengajak anak-anak turun ke lantai bawah untuk bermain perosotan</p> <p>Guru :”cerita dari mbak Jihan bagus sekali ya, tepuk tangan dulu untuk mbak Jihan, s ekarang bu guru ingin mengajak anak-anak bermain perosotan di bawah, mau?”</p> <p>Anak :”mau, mau, mau bu”</p> <p>Guru :”tapi dengan satu syarat ya, harus tetap tertib, tidak berisik supaya tidak mengganggu kelas yang lain.oke!”</p> <p>Anak :”oke”</p> <p>Kemudian anak-anak bersama kedua guru turun kebawah, setelah sampai di dekat perosotan guru meminta anak untuk berbaris di belakang guru dan berpegangan pinggang temannya shingga membentuk seperti kereta, kemudian guru berjalan diikuti anak-anak menuju perosotan masuk dalam lorong perosotan dan bergantian meluncur dari perosotan lalu kembali membentuk kereta dan mengikuti guru kembali ke kelas. Sampai di kelas guru mempersilahkan anak-anak kembali duduk di karpet dengan meluruskan kaki dan rebahan sebentar, kemudian guru mengipasi anak-anak sambil bernyanyi “tak lelo-lelo-lelo ledong”. Setelah itu guru meminta anak duduk kembali dan siap untuk masuk kekegiatan inti.</p>	<p>a. Guru menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman bagi anak dengan selalu memberikan penghargaan yang tidak berlebihan pada anak</p> <p>b. Pembelajaran kurang relevan terlihat pada kegiatan pertama anak bercerita tentang museum dan penjelasan guru tentang museum dan kaitannya dengan tanah air dilanjutkan dengan kegiatan fisik bermain perosotan</p> <p>c. Pembelajaran bersifat eksplorasi ditunjukkan pada kegiatan tanya jawab tentang cerita dari jihan</p> <p>d. Terdapat apersepsi yang dilakukan dengan mengulas cerita dari anak tentang museum yang dikaitkan dengan tanah air.</p> <p>e. Pembelajaran melibatkan panca indera yang dimiliki anak yaitu anak melihat hasil karya jihan, mendengar cerita jihan, dan melakukan tanya jawab tentang hasil karya jihan.</p>

2.	Kegiatan inti 08.25-09.00	<p>Sebelum menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan guru memberikan pengantar tentang apa saja yang berkaitan dengan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>Guru :”anak-anak di negara kita ini negara apa?”</p> <p>Anak :”Indonesia”</p> <p>Guru :”pintar, negara kita Indonesia ini sangat kaya anak-anak. Kaya akan budaya, bahasa, rumah adat, dan masih banyak lagi. Nah sekarang yang pertama kita akan membahas tentang rumah adat, ada yang tau nama-nama rumah adat di Indonesia?”</p> <p>Anak :”rumah jawa”</p> <p>Guru :”rumah jawa itu punya nama, namanya rumah joglo.</p> <p>Karena hari ini ada latihan untuk siaran di TVRI maka pembelajaran yang dilaksanakan tidak penuh. Anak-anak hanya melakukan 2 kegiatan saja yaitu membaca buku cerita, dan menggambar bebas. Setelah selesai latihan untuk siaran di TVRI sudah memasuki jam istirahat.</p>	<p>a. Kegiatan inti pembelajaran yang diberikan relevan yaitu tentang budaya dan rumah adat yang ada di Indonesia</p> <p>b. Pembelajaran bersifat eksplorasi yaitu saat anak dan guru melakukan tanya jawab tentang rumah adat</p> <p>c. Tanya jawab juga merupakan kegiatan pembelajaran yang bersifat sosial</p>
3.	Kegiatan istirahat 09.00-09.30	<p>Anak-anak bermain di luar kelas bersama dengan teman-teman kelas lain tanpa membedakan. Bel tanda masuk berdering anak-anak mengantri untuk cuci tangan kemudian masuk kelas mengambil minum dan snack dengan tertib kemudian duduk di tempat masing-masing berdoa sebelum makan dan makan bersama. Setelah selesai makan anak-anak bersama-sama berdoa setelah makan dan merapikan kembali meja masing-masing.</p>	<p>Kegiatan istirahat memberikan pembelajaran yang bersifat sosial, yaitu pada saat anak berinteraksi dalam bermain, mengantri cuci tangan, antri mengambil makan dan minum.</p>
4.	Kegiatan penutup 09.30-10.15	<p>Guru mempersilahkan anak tetap duduk di kursi masing-masing dan membawakan tempat berisi air untuk melakukan percobaan tentang benda-benda yang terapung dan tenggelam, anak-anak diminta mengamati benda-benda apa saja yang tenggelam, dan benda apa saja yang tetap terapung. Benda-benda yang dimasukkan ke dalam air antara lain batu, kulit kerang, sebatang kayu. Anak-anak sangat antusias melakukan percobaan mereka mencoba memasukkan benda satu persatu ke dalam air, ada beberapa anak yang mencari sendiri benda untuk dimasukkan ke dalam air seperti daun, kertas, serbuk kayu bekas rautan pensil, lalu mereka melaporkan pada guru benda apa saja yang terapung dan tenggelam. Setelah selesai percobaan anak-anak bersama-sama membereskan peralatan percobaan dan kembali duduk dengan tertip di tempat duduk masing-masing kemudian guru membahas hasil percobaan yang telah dilakukan bersama.</p> <p>Guru :”jadi benda apa saja yang tenggelam bila dimasukkan ke air?”</p> <p>anak :”batu, uang receh, sendok”(bersaut-sautan)</p> <p>Guru :”kalo yang terapung?”</p> <p>Anak :”kertas, bekas rautan pensil, daun, kulit kerang”(bersaut-sautan)</p> <p>Setelah semua mencoba guru mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan. Bel tanda pembelajaran usai berdering kemudian anak-anak duduk tenang kemudian berdoa bersama, setelah berdoa anak-anak berdiri dan hormat bendera kemudian salam pada kedua gurumengambil tas di loker masing-masing lalu pulang. Bagi anak-anak yang mengikuti ekstra tetap tinggal dan yang tidak mengikuti ekstra bisa langsung pulang</p>	<p>a. Pembelajaran bersifat eksploratif pada kegiatan eksperimen terapung dan tenggelam. Anak mencari, mencoba, dan mengamati sendiri benda yang dimasukkan ke dalam air.</p> <p>b. <i>Recalling</i> dilakukan setelah kegiatan akhir selesai, dengan mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan</p>

Catatan lapangan “Proses Pembelajaran”

CL-4-04

Hari/Tanggal : Selasa/ 16 April 2013
 Waktu : 07.30-10.15
 Tempat : Kelompok B4
 Tema/ Sub. Tema : Tanah Airku/suku-suku, pakaian, rumah adat, bahasa daerah

No.	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan awal 07.30-08.15	<p>Anak-anak berbaris rapi di depan kelas dengan satu orang anak yang memimpin kemudian bernyanyi “barisan” kemudian masuk kelas dengan tertib. Di dalam kelas tetap membentuk barisan kemudian anak yang memimpin menyiapkan teman-temannya untuk berdoa dilanjutkan dengan hormat bendera dan salam pada kedua ibu guru. Setelah itu dengan tertib anak-anak meletakkan sepatu di loker masing-masing dan berganti menggunakan sandal lalu meletakkan sandal pada tempatnya kemudian duduk dengan rapi di karpet. Guru mengajak anak-anak untuk menceritakan pengalamannya memakai pakaian adat saat acara kartinian tahun lalu.</p> <p>Guru :”nak tahun kemarin waktu kalian masih di kelompok A kita pernah merayakan hari kartini, siapa yang masih ingat?”</p> <p>Anak :”aku pakai baju aceh dulu bu, aku pakai baju bali, aku jawa (bersahut-sahutan).</p> <p>Guru :”wah masih ingat semua, besok hari sabtu tanggal berapa anak-anak kalau hari ini tanggal 16 april?”</p> <p>Anak :”(menghitung dengan jari) tanggal 20 april.”</p> <p>Guru:”tepat sekali, hari sabtu besok kita sekolah kita akan merayakan hari kartini anak-anak, karena tanggal 21 tepat hari kartininya itu hari minggu jadi kita merayakannya hari sabtunya.</p> <p>Anak :”asiikkk...pakai baju adat lagi bu?”</p> <p>Guru :”iya, pakai baju adat yang terindah ya, karena akan ada lomba fasion show juga”</p> <p>Anak :”asiikkk”</p> <p>Guru :”sekarang siapa yang mau ikut bu guru main bola panas?”</p> <p>Anak :”aku bu (serentak)”</p> <p>Guru :”oke ayo kita ke lobi kita main bola panas”</p> <p>Guru dan anak-anak keluar ke lobi kemudian berhompipah untuk menentukan siapa yang akan memegang bola panas dan mencari mangsa. Setelah selesai bermain anak-anak kembali kedalam kelas duduk di karpet dengan meluruskan kaki-kakinya kemudian guru menyalakan kipas angin agar anak nyaman.</p>	<p>a. Lingkungan yang nyaman diciptakan dengan selalu memastikan kebersihan, dan kerapian.</p> <p>b. Pembelajaran yang diberikan kurang relevan yaitu kegiatan pertama mengulas tentang R.A Kartini. Kegiatan kedua aktifitas fisik dengan permainan bola panas.</p> <p>c. Permainan bola panas menunjukkan pembelajaran yang bersifat sosial dan melibatkan kognitif, afektif, dan psikomotor</p>
2.	Kegiatan inti 08.20-09.00	<p>Masuk ke kegiatan inti guru menjelaskan pada anak-anak dengan media peta Indonesia untuk menunjukkan pulau-pulau yang ada di Negara Indonesia, guru melakukan percakapan dan tanya jawab dengan anak-anak tentang nama-nama pulau yang ditunjukkan pada peta setelah itu guru menjelaskan kegiatan pertama yaitu menempelkan kata yang mempunyai suku kata awal yang sama seperti Sulawesi</p>	<p>a. Pembelajaran kurang relevan karena pada kegiatan awal membahas Kartini, tapi pada kegiatan inti membahas tentang pulau-pulau di Indonesia dan rumah adat.</p>

		<p>dengan sumatera. Untuk kegiatan ke dua yaitu mencocokkan dan menirukan tulisan huruf dan angka yang terdapat pada APE yang berbentuk mozaik yang terbuat dari bahan mika. Kegiatan ke tiga yaitu di area balok menyusun balok-balok dimana pada badan balok terdapat gambar-gambar pola, anak-anak bebas membentuk pola yang ada di badan balok.</p> <p>Anak :”bu itu kayak bentuk bunga ya? Aku nanti mau nyusun pola jadi kayak bunga aj.”</p> <p>Guru :”ow iya ya mirip bunga kalau menyusunnya empat seperti ini jadi pola bunga ya, nha boleh bebas sesuka anak-anak mau menyusun seperti apa saja boleh, buatlah yang terindah ya! Tugas yang terakhir yaitu mencocok, tapi ingat ya pesan bu guru, alat mencocok tidak untuk gojek oke!”</p> <p>Anak:”bahaya ya bu itu kalau kena bisa berdarah”</p> <p>Guru :”betul itu, ini nanti yang di cocok adalah gambar apa ini?”</p> <p>Anak:”rumah adat bu”</p> <p>Guru :”adat mana, siapa yang tahu?”</p> <p>Anak :”mana bu itu?”</p> <p>Guru :”we belum ada yang tau ini, ya ini rumah adat sumatera”</p> <p>Anak :”rumahnya Aufa itu bu”</p> <p>Guru :”ya betul, mas Aufa dari sumatera ya?”</p> <p>Anak :” iya Aceh</p> <p>Guru :”pintar sekali Aceh itu ada di pulau sumatera, ya sekarang sikap sempurna kita berdoa dulu sebelum berkegiatan, berdoa mulai!”</p> <p>Setelah selesai berdoa anak-anak bergegas memakai sandal dan duduk di tempat duduk yang disediakan untuk mengerjakan tugas.</p> <p>Selesai menyelesaikan tugas anak-anak bebas bermain di dalam kelas dengan syarat tetap tertib dan tidak mengganggu teman yang belum selesai.</p>	<p>b. Pembelajaran bersifat eksploratif pada kegiatan tanya jawab yang disuguhkan dengan peta Indonesia.</p> <p>c. Pembelajaran melibatkan panca indera anak yaitu melihat langsung peta, mendengar penjelasan dari guru dan melakukan tanya jawab, dan munyusun mozaik.</p> <p>d. Pembelajaran bersifat sosial dilakukan dengan kegiatan tanya jawab pulau-pulau yang ada dip eta</p> <p>e. Anak belajar dengan melibatkan kognitif, afektif, dan psikomotor yaitu pada saat guru mengaitkan materi rumah adat dari sumatera dengan daerah asal salah satu anak, afektif terlihat pada sikap anak ketika melakukan tanya jawab, psikomotor khususnya motorik halus pada kegiatan mencocok rumah adat.</p> <p>f. Pembelajaran yang diberikan sesuai dengan tingkat kecerdasan anak. Terlihat pada tanya jawab anak dapat menjawab pertanyaan dan mengajukan pendapat tentang rumah adat.</p>
3.	Kegiatan istirahat 09.00-09.30	<p>Anak-anak bermain di luar kelas bersama dengan teman-teman kelas lain tanpa membedakan. Bel tanda masuk berdering anak-anak mengantri untuk cuci tangan kemudian masuk kelas mengambil minum dan snak dengan tertib kemudian duduk di tempat masing-masing berdoa sebelum makan dan makan bersama. Setelah selesai makan anak-anak bersama-sama berdoa setelah makan dan merapikan kembali meja masing-masing.</p>	<p>Kegiatan istirahat memberikan pembelajaran yang bersifat sosial, yaitu pada saat anak beriteraksi dalam bermain, mengantri cuci tangan, antri mengambil makan dan minum.</p>
4.	Kegiatan penutup 09.30-10.15	<p>Guru mempersilahkan anak-anak untuk membawa kursinya kedepan menjadi 3 sap kemudian anak-anak duduk dengan rapi.</p> <p>Guru :”ada yang tau tidak kalau setiap hari senin pagi itu kita ngapain ya?”</p> <p>Anak :”upacara”</p> <p>Guru :”pintar, lagu apa ya yang selalu kita nyanyikan kalau upacara?”</p> <p>Anak :”mars TK bu”</p> <p>Guru :” yang lainnya”</p> <p>Anak :”Indonesia”</p> <p>Guru :”hampir betul Indonesia apa anak-anak”</p> <p>Anak :”Indonesia pusaka”</p>	<p>a. Lingkungan nyaman untuk anak ditunjukkan guru dalam menyampaikan materi dengan memberikan motivasi, dan pemberian penghargaan yang tidak berlebihan.</p> <p>b. <i>Recalling</i> dilaksanakan setelah kegiatan akhir dengan mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan.</p>

	<p>Guru :”hampir betul tapi yang betul adalah Indonesia raya, siapa yang hafal?”</p> <p>Anak :”aku bu”</p> <p>Guru “ ya ayo ms Dito temannya dipimpin menyanyikan lagu Indonesia raya”</p> <p>Anak-anak bersama guru menyanyikan lagu Indonesia raya, setelah selesai guru melakukan recalling mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan kemudian guru mempersilahkan anak-anak untuk menata kursi diletakkan di atas meja dan kembali kedepan untuk berbaris dan berdoa bersama lalu hormat bendera dan kepada teman dan guru, setelah itu dengan tertib anak-anak bersalaman dengan guru dan mengambil tas lalu pulang. Yang mengikuti ekstra kurikuler tetap berada di kelas untuk mengikuti kegiatan eksta.</p>	
--	--	--

Catatan lapangan “Proses Pembelajaran”

CL-4-05

Hari/Tanggal : Jum'at/ 19 April 2013
 Waktu : 07.30-10.15
 Tempat : Kelompok B4
 Tema/ Sub. Tema : Alam semesta/ Matahari, bulan, bintang

No	Data	Deskripsi	Refleksi
1.	Kegiatan awal 07.30-08.15	<p>Anak-anak berbaris rapi di depan kelas, petugas menyiapkan dan menghitung teman-temannya yang sudah berbaris sehingga diketahui jumlah yang belum hadir kemudian bernyanyi “barisan” kemudian masuk kelas dengan tertib. Di dalam kelas tetap membentuk barisan kemudian anak yang memimpin menyiapkan teman-temannya untuk berdoa dilanjutkan dengan hormat bendera dan salam pada kedua ibu guru. Setelah itu dengan tertib anak-anak meletakkan sepatu di loker masing-masing dan berganti menggunakan sandal lalu meletakkan sandal pada tempatnya kemudian duduk dengan rapi di karpet. Guru mengajak anak tanya jawab tentang benda-benda apa saja yang merupakan ciptaan Tuhan dan benda apa saja yang merupakan buatan manusia.</p> <p>Guru :”nak kalau pohon itu kira-kira ciptaan Tuhan atau buatan manusia ya?</p> <p>Anak :” ciptaan Tuhan bu, kan kalau manusia Cuma menanam sama merawat”</p> <p>Guru :”hebat sekali mas Dio, tepuk tangan dulu untuk mas Dio, jawabannya betul tepat pakai alasan lagi top markotop ini namanya, ayo yang lain bu guru pingin tahu apa saja yang ciptaan Tuhan?</p> <p>Anak :”langit, matahari, awan, air, tanah (bersaut-sautan)”</p> <p>Guru :”hebat semua ini anak-anaknya bu guru ini, top markotop, nha sekarang bu guru tanya lagi kalau yang termasuk benda-benda lagi apa saja hayo?”</p> <p>Anak :”matahari, planet, bintang, bulan, awan, meteor”</p> <p>Guru :” sip pinter semuanya, sekarang siapa yang mau bermain sama bu guru, buru mau bermain bintang, matahari, bulan.</p> <p>Anak :”aku bu (bersaut-sautan sambil berdiri berjingkrak)”</p> <p>Guru :”oke tapi dengarkan dulu peraturannya, nha kalau bu guru bilang matahari berarti anak-anak jongkok, kalau bulan berarti berdiri, kalau bintang berarti lari. Nanti yang tidak lari bu guru tangkat bu guru masukkan ke sana, yang tertangkap tidak boleh main lagi, oke?”</p> <p>Anak :”ayo mulai bu”</p> <p>Guru :” oke semua berdiri dulu tapi tidak boleh di luar karpet, semuanya harus berdiri di dalam karpet dulu.</p> <p>Guru menyebutkan benda-benda langit tersebut dan anak-anak melakukan gerakan sesuai instruksi, setelah beberapa anak tertangkap guru menyudahi permainan dan mengajak anak mengatur nafas untuk pendinginan dan mempersilahkan anak-anak kembali duduk di karpet dengan menyelonjorkan kakinya.</p>	<p>a. Lingkungan aman, dan nyaman tercipta dengan kondisi kelas yang dibiasakan selalu bersih dan rapi. Perasaan nyaman pada anak juga tercipta dari pujian-pujian guru untuk anak yang tidak terlalu berlebihan.</p> <p>b. Apersepsi dilakukan dengan kegiatan tanya jawab tentang benda-benda ciptaan Tuhan</p> <p>c. Pembelajaran melibatkan kognitif, afektif dan psikomotor anak. Pada kegiatan fisik mengikuti instruksi dari guru.</p> <p>d. Pembelajaran sesuai dengan tingkat kecerdasan anak terlihat pada semua kegiatan anak mampu mengikuti dengan baik</p> <p>e. Pembelajaran bersifat sosial juga terlihat pada kegiatan tanya jawab.</p> <p>f. Kegiatan tanya jawab memacu anak untuk mengeksplorasi lingkungan tentang apa-apa saja yang merupakan ciptaan Tuhan</p>

2.	Kegiatan inti 08.20-09.00	<p>Memasuki kegiatan inti guru terlebih dahulu menjelaskan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan di 3 area yang disediakan. Guru membuka penjelasan dengan menggunakan cerita tentang benda-benda langit antara lain matahari, bulan, dan bintang. Memasuki penjelasan yang pertama yaitu area matematika anak diminta melingkari gambar bintang-bintang yang berkelompok dengan jumlah ganjil dan genap anak-anak diminta melingkari kelompok bintang yang jumlahnya ganjil. Setelah itu area yang kedua adalah area balok anak-anak akan membuat mozaik gambar bintang dengan menempelkan potongan-potongan kertas berbentuk segitiga secara berkelompok, satu kelompok terdiri lima anak. Area yang terakhir dijelaskan adalah area IPA di area IPA anak-anak akan mengelompokkan miniset berdasarkan warnanya. Setelah selesai menjelaskan guru mengkondisikan anak untuk berdoa sebelum berkegiatan. kemudian anak-anak berdoa dengan tertib memakai sandal dan duduk di tempat duduk dan mulai mengerjakan tugas mana dulu yang ingin diselesaikan.</p> <p>Setelah selesai menyelesaikan tugas anak-anak bebas bermain di dalam kelas dengan syarat tetap tertib dan tidak mengganggu teman yang belum selesai.</p>	<p>a. Apersepsi dilakukan dengan cerita tentang benda-benda langit</p> <p>b. Kegiatan pembelajaran cukup relevan kegiatan inti yang satu dengan yang lain berkaitan dengan benda-benda langit</p> <p>c. Pembelajaran bersifat sosial dengan memberikan kegiatan membuat mozaik bintang secara berkelompok.</p>
3.	Kegiatan istirahat 09.00-09.30	Anak-anak bermain di luar kelas bersama dengan teman-teman kelas lain tanpa membedakan. Bel tanda masuk berdering anak-anak mengantri untuk cuci tangan kemudian masuk kelas mengambil minum dan snack dengan tertib kemudian duduk di tempat masing-masing berdoa sebelum makan dan makan bersama. Setelah selesai makan anak-anak bersama-sama berdoa setelah makan dan merapikan kembali meja masing-masing.	Kegiatan istirahat memberikan pembelajaran yang bersifat sosial, yaitu pada saat anak berinteraksi dalam bermain, mengantri cuci tangan, antri mengambil makan dan minum.
4.	Kegiatan akhir 09.30-10.15	Memasuki kegiatan akhir guru mempersilahkan anak membentuk lingkaran dan saling memegang bahu temannya kemudian guru ikut dalam lingkaran tersebut dan mengajak anak-anak untuk menyanyikan lagu matahari terbenam sambil berjalan memutar setelah 2 kali menyanyikan lagu matahari terbenam guru melanjutkan dengan lagu sayonara dan meminta anak melepaskan diri dari lingkaran dan duduk di kursi masing masing. Setelah itu guru melakukan recalling mengulas kembali kegiatan yang telah dilakukan kemudian guru mempersilahkan anak-anak untuk sikap sempurna dan berdoa pulang kemudian berdiri di samping kiri menghadap pada bendera merah putih, hormat bendera lalu salam pada guru dan dengan tertib bersalaman dengan guru, mengambil tas dan pulang	<p>a. Pembelajaran bersifat sosial terlihat pada kegiatan melingkar dan anak memegang bahu temannya sambil bernyanyi</p> <p>b. <i>Recalling</i> dilakukan setelah kegiatan akhir dengan kegiatan tanya jawab mengulas kegiatan yang telah dilakukan</p>

**Catatan Dokumentasi
Kegiatan Pembelajaran Kelompok B
TK Negeri 1 Sleman**

Hari/ Tanggal: Juma'at/ 12 April 2013

Waktu: 10.45-11.30

Tempat : TK Negeri 1 Sleman

kode data: CD-6

No	Komponen Dokumentasi	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak	
1.	Kurikulum	√	-	Kurikulum TK Negeri 1 Sleman menggunakan kurikulum dari dinas pendidikan nasional
2.	Silabus		√	Tidak ada silabus karena dari kurikulum langsung dijabarkan menjadi rencana program
3.	RKH (Rencana Kegiatan Harian)	V	-	Rencana kegiatan harian TK Negeri 1 Sleman dibuat oleh guru secara bersama-sama setiap awal semester sesuai dengan rencana program tahunan yang telah di buat di awal tahun ajaran baru
4.	persiapan pembelajaran berkonsep <i>edutainment</i>	√	-	Persiapan pembelajaran <i>edutainment</i> dilakukan sehari sebelum pembelajaran atau pagi hari sebelum anak-anak datang
6.	Evaluasi pembelajaran	√	-	Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan observasi atau pengamatan langsung selama proses pembelajaran dan dengan hasil karya anak. Kemudian masuk pada rekap penilaian anak agar dapat dilakukan perbaikan dan pengayaan. Penilaian dalam bentuk rapot diberikan setiap akhir semester

Catatan Dokumentasi Fasilitas TK Negeri 1 Sleman

Hari/ Tanggal: sabtu/ 13 April 2013

Waktu : 10.30-12.00

Tempat : TK Negeri 1Slema

kode data : CD-5-01

No	Objek	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak	
1.	Kelas	√		1 kelas KB, 2 kelas TK A, 5 kelas TK B
2.	Kantor kepala TK	√		1 ruang kantor kepala TK
3.	Kantor guru	√		1 ruang kantor guru
4.	Kantor TU	√		1 ruang kantor TU dengan 2 karyawan TU
5.	Kamar mandi	√		Kamar mandi 7, terbagi menjadi 5 kamar mandi di lantai 1 dan 2 kamar mandi di lantai 2.
6.	Tempat cuci tangan	√		Tempat cuci tangan diseting ramah anak tidak terlalu tinggi. Terdapat di lantai 1 dan di lantai 2
7.	Perpustakaan siswa	√		Perpustakaan diseting ramah anak dengan rak-rak buku yang pendek mudah di jangkau, terdapat berbagai koleksi buku anak. Terletak di lantai 2
8.	Perpustakaan guru	√		Perpustakaan guru terletak di lantai 2 dengan koleksi buku untuk guru seperti kurikulum, metode mengajar, dan lain sebagainya
9.	UKS	√		UKS berisi 1 tempat tidur, 1 set timbangan dan pengukur tinggi badan, kotak P3k, dan data kesehatan anak
10.	APE in door	√		Terdiri dari berbagai bentuk APE yang terdapat di dalam kelas dan di rak-

				rak area.
11.	APE out door	√		Berbagai alat permainan yang di letakkan di luar ruangan yaitu perosotan, jungkat-jungkit, ayunan, mangkok putar, bola dunia, terowongan.
12.	Dapur	√		Berisi peralatan dapur yang digunakan untuk menyiapkan makanan kepala sekolah, guru, karyawan, dan anak-anak.
13.	Tempat parkir guru	√		Berada di dalam gedung di sebelah barat dekat dengan mushola
14.	Papan pengumuman	√		Terdapat 3 papan pengumuman yang digunakan sebagai ruang informasi dan memajang foto-foto kegiatan warga sekolah.
15.	Gudang	√		Terdapat dua gudang, 1 di lantai bawah sebagai gudang meja, kursi, dan karpet, di lantai 2 sebagai gudang penyimpanan perlengkapan drum band.
16.	Lobi gedung	√		Terletak di lantai 1 dan lantai 2. Lobi lantai 1 digunakan untuk upacara, dan acara-acara yang pesertanya banyak. Lobi lantai 2 digunakan untuk latihan drum band dan arena bermain bebas anak-anak
17.	Halaman bermain	√		Halaman bermain terletak di bagian depan gedung sebelah utara dan diamping sebelah barat untuk tempat APE <i>out door</i>
18.	Taman sekolah	√		Taman sekolah terdapat di halaman, di Tanami dengan berbagi tanaman hias, tanaman sayur, buah

				dan tanaman obat
19.	Mushola	√		Mushola terdapat di lantai 1 digunakan untuk beribadah warga sekolah yang beragama islam, dan di gunakan untuk pembelajaran norma dan agama untuk anak-anak

Catatan Dokumentasi
Fasilitas kelas TK Negeri 1 Sleman

Hari/ Tanggal: Sabtu/ 20 april 2013

Waktu : 10.30-12.00

Tempat : TK Negeri 1Slema

kode data : CD-5-02

No	Perlengkapan kelas	Keterangan		Deskripsi
		Ada	Tidak	
1.	Meja	√		Jumlah meja kecil 18 buah untuk anak 1 meja besar untuk guru
2.	Kursi	√		25 kursi kecil untuk anak, 2 kursi lipat untuk guru
3.	Rak	√		Rak terbuat dari kayu yang di desain tidak terlalu tinggi, ada 12 rak untuk meletakkan APE sesuai area. 1 rak besar dengan pintu untuk menyimpan administrasi guru.
4.	Karpet	√		1 buah karpet besar untuk alas duduk anak-anak saat kegiatan cerita pagi dan ekstra iqro'
5.	Papan tulis	√		1 buah papan tulis <i>white board</i> di gunakan untuk pembelajaran yang mengharuskan guru untuk menuliskan sesuatu atau menggambar, juga digunakan untuk menulis hari dan tanggal.
6.	Papan absen	√		Digunakan untuk

				menlis jumlah siswa yang hadir dan nama siswa yang tidak hadir
7.	Media	√		Berbagai media yang digunakan dalam pembelajaran bisa dari barang bekas, daun-daun kering, batu, kain perca, dan lain sebagainya.
8.	APE	√		Berbagai macam <i>APE indoor</i> yang di gunakan dalam pembelajaran baik yang berbahan kayu, plastik, fiber, dan lain sebgainya
9.	komputer	√		1 set computer digunakan untuk pembelajaran IT pada anak melalui <i>soft ware</i> seperti <i>edu games</i> dan film
10.	Loker tas dan sepatu	√		Loker tas di desain tidak terlalu tinggi dan dibuat seperti laci-laci yang digunakan untuk menyimpan sepatu dan tas anak-anak selama pembelajaran berlangsung
11.	Loker alat tulis anak	√		Loker alat tuli di desain tidak terlalu tinggi dan tanpa tutup untuk memudahkan anak menyimpan alat-alat tulis dan untuk melatih kerapian pada anak.
12.	Pelengkapan makan	√		Perlengkapan

				makan terdiri dari sendok, gelas, dan piring yang terbuat dari plastik agar ramah anak jumlah masing-masing disesuaikan jumlah anak.
13.	Jam dinding	√		1 buah jam dinding digunakan sebagai tanda waktu untuk kesepakatan lama bermain bebas di dalam kelas.
14.	Telepon	√		1 buah telepon pararel digunakan untuk memudahkan komunikasi, informasi, dan koordinasi antar guru, kepala sekolah dan karyawan agar tidak perlu meninggalkan kelas.

Catatan Dokumentasi

Kode catatan : CD-2-01

Tema : Tanah air

Waktu :07.00-07.30

kegiatan : Persiapan



Gambar a.



Gambar b.

Keterangan gambar:

Gambar a dan b merupakan gambar saat guru mempersiapkan alat, bahan, dan media untuk kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Catatan Dokumentasi

Kode catatan : CD-4-01

Tema : Tanah air

Waktu :08.00-10.15

kegiatan : Pembelajaran



Gambar a.
Anak berbaris dan berdoa bersama



Gambar b.
kegiatan cerita pagi (Apersepsi)



Gambar d.
Kegiatan inti berkelompok (bersifat sosial)



Gambar c.
kegiatan fisik



Gambar e.
Kegiatan inti (membuat hasil karya dengan spidol)



Gambar f.
kegiatan akhir bermain peran
(anak berperan menjadi guru)

Catatan Dokumentasi

Kode catatan : CD-4-02

Tema : tanah air

Waktu :08.00-10.15

kegiatan : Pembelajaran



Gambar a.
Kegiatan berbaris dan doa bersama

Gambar b.
kegiatan fisik di pagi hari



Gambar d.
Kegiatan akhir bercerita hasil karya

Gambar c.
kegiatan inti dengan eksperimen
Terapung tenggelam

Catatan Dokumentasi

Kode catatan : CD-4-03

Tema : tanah airku

Waktu :08.00-10.15

kegiatan : Pembelajaran



Gambar a.
Kegiatan cerita pagi dan apersepsi



Gambar b.
kegiatan fisik pada kegiatan awal



Gambar d.
Kegiatan inti (bermain miniset)



Gambar c.
kegiatan inti mendengarkan dongeng



Gambar e.
Kegiatan istirahat makan dan minum bersama



Gambar f.
kegiatan akhir dan *recalling*

Catatan Dokumentasi

Kode catatan : CD-2-02

Tema : Tanah air

Waktu : 10.30-11.30

kegiatan : Evaluasi dan tindak lanjut



Gambar a.
Guru memberikan stempel bintang
Pada hasil kerja anak



Gambar b.
guru merekap hasil penilaian



Gambar c.
Guru melakukan pengamatan langsung
Pada anak dengan lembar observasi



Gambar d.
tindak lanjut perbaikan pada
anak yang kurang optimal

Catatan Dokumentasi

Kode catatan : CD-5-01

Tempat : TK Negeri 1 Sleman

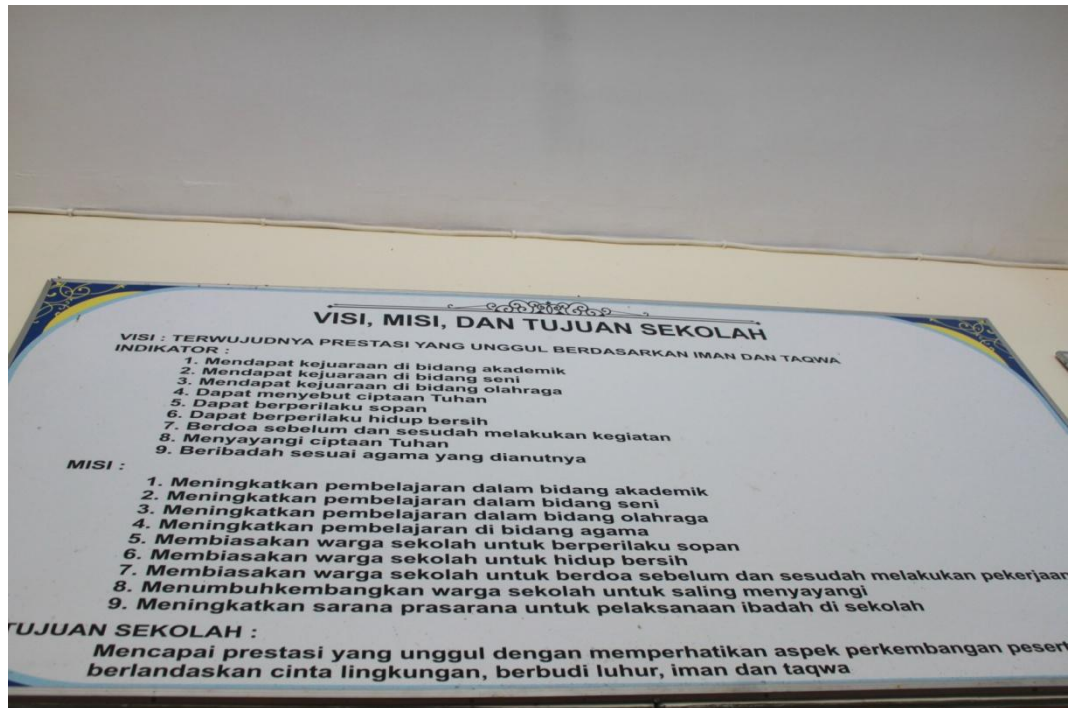


Fasilitas umum dan fasilitas kelas TK Negeri 1

Catatan Dokumentasi

Kode catatan : CD-6-01

Tempat : kantor kepala TK Negeri 1 Sleman



Dokumentasi visi, misi, dan tujuan sekolah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp.(0274) 586168 Psw. (221. 223. 224. 295.344. 345. 366. 368.369. 401. 402. 403. 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 2151 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

4 April 2013

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

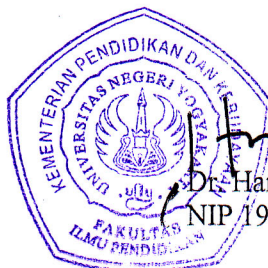
Nama : Aprilia Rezki Qurnialita
NIM : 09111244039
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Klodangan SendangTirto Berbah Sleman Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan ijin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Negeri 1 Sleman /Sekip Blok W.3 Catur Tunggal Depok Sleman
Subyek : Siswa Kelompok B TK Negeri 1 Sleman
Obyek : Penerapan Konsep Edutainment dalam Pembelajaran TK Kelompok B
Waktu : April-Juni 2013
Judul : Penerapan Konsep Edutainment dalam Proses Pembelajaran Taman Kanak-kanak Kelompok B (Studi Deskriptif di TK Negeri 1 Sleman Yogyakarta)

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/2921/V/4/2013

Membaca Surat : Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY
Tanggal : 04 April 2013

Nomor : 2151/UN34.11/PL/2013
Perihal : Ijin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : APRILIA REZKI QURNIALITA NIP/NIM : 09111244039
Alamat : KARANGMALANG, YOGYAKARTA
Judul : PENERAPAN KONSEP EDUTAINMENT DALAM PROSES PEMBELAJARAN TAMN KANAK-KANAK KELOMPOK B (STUDI DESKRIPTIF DI TK NEGERI 1 SLEMAN YOGYAKARTA)
Lokasi : TK NEGERI 1 SLEMAN Kota/Kab. SLEMAN
Waktu : 05 April 2013 s/d 05 Juli 2013

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 05 April 2013

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Hendar Susilowati, SH

NIP. 195801201985032003

Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Bupati Sleman, cq Bappeda
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga DIY
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan UNY



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimilie (0274) 868800
Website: slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1162 / 2013

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor : 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan, dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari Sekretariat Daerah Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/2921/v/2013 Tanggal : 04 April 2013
Hal : Izin Penelitian

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : APRILIA REZKI QURNIALITA
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 09111244039
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Karangmalang, Yogyakarta
Alamat Rumah : Klodangan, Sendangtirto, Berbah, Sleman
No. Telp / HP : 088806015261
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
**PENERAPAN KONSEP EDUTAINMENT DALAM PROSES PEMBELAJARAN
TAMAN KANAK-KANAK KELOMPOK B (STUDI DESKRIPSI DI TK
NEGERI 1 SLEMAN YOGYAKARTA)**
Lokasi : TK Negeri I Sleman
Waktu : Selama 3 bulan mulai tanggal: 08 April 2013 s/d 08 Juli 2013

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian ijin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 8 April 2013

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Kab. Sleman
3. Kepala Dinas Dikpora Kab. Sleman
4. Kabid. Sosial Budaya Bappeda Kab. Sleman
5. Camat Sleman
6. Ka. TK Negeri 1 Sleman
7. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY

Sekretaris

u.b.

Kepala Bidang Pengendalian dan Evaluasi



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
TAMAN KANAK-KANAK NEGERI 1 SLEMAN
Alamat: Sekip Blok W3, Caturtunggal, Depok, Sleman,
Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 582129
Terakreditasi: A (96)

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.1/251

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Negeri 1 Sleman Yogyakarta, menerangkan bahwa:

Nama : Aprilia Rezki Qurnialita
No. Mahasiswa : 09111244039
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melakukan penelitian di Taman Kanak-Kanak Negeri 1 Sleman pada bulan April 2013 sampai dengan bulan Mei 2013 untuk menyusun Skripsi dengan judul "PENERAPAN KONSEP EDUTAINMENT DALAM PROSES PEMBELAJARAN TK KELOMPOK B" (Studi Deskriptif di TK Negeri 1 Sleman).

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan seperlunya.

Sleman, 15 Juni 2013

Kepala TK,



Nunuk Erwani Sri Widayati
Nunuk Erwani Sri Widayati, S.Pd.

NIP 19600308 197901 2 001